掌机王SP

THE KING OF POCKETGAMES

VOL. 200

200辑幸运大抽奖 集印花 得掌机

另附101～200辑游戏索引

200辑纪念特刊 内文再增32页!

纪念特企

新·百辑回首

——《掌机王SP》的200辑

五大攻略

梦幻之星在线2 PSV

闪乱神乐 忍者对决 少女们的证明 PSV

雷顿教授与超文明A的遗产 3DS

光明之舟 PSP

忍者龙剑传Σ2加强版 PSV

研究中心

恶魔之眼 PSV

赠品



GB挂饰

《掌机王SP》200辑大抽奖

集印花，得主机！诸多精美周边等你拿
降低得奖门槛的全新抽奖规则

参与规则

一、请注意收集《掌机王SP》Vol.200～202的三辑抽奖印花，印花将位于“掌门人”栏目第二页的页角处。

二、本次奖项共分4个等级，按以下详细将满足条件的相应印花贴在202辑附送的回函表上，填写好个人信息并按地址寄出，即可参与抽奖活动。

1.收集齐全三辑的印花，可参与所有级别的奖项抽取。

2.收集其中任意两辑的印花，可参与二等奖与三等奖的抽取。

3.收集其中任意一辑的印花，即可参与三等奖的抽取。

三、我们将在204辑上公布所有获奖者名单。

四、202辑回函表复印有效，印花复印无效。如果你收集了三枚印花却对主机不感兴趣，则可以复印回函表，将印花分开粘贴并寄出，可提升自己的中奖机会。

特等奖 3名

3DS/PSV两大掌机任选一台

一等奖 4名

PSP掌机一台

二等奖 10名

由小编签名的正版3DS/PSV游戏一张

三等奖 60名

北通 BETOP 精美实用掌机周边

本次活动由北通公司全程赞助

※活动解释权归《掌机王SP》所有



北通PSV硬胶保护套（TPU材质）



北通中国风保护胶套



北通PSV装甲保护壳（PC材质）透明



北通中国风晶透水晶盒



北通阿修罗TE无线手柄



北通动力堡垒移动电源



北通苹果闪电USB数据电源线线(Lightning版)



新·百辑回首

——《掌机王 SP》的 200 辑

文 胧月 美编 咕噜
协力 LIKY、马修、阿鲁、苍穹

4 年半前，《掌机王 SP》的 100 辑特刊在众编辑的协力下顺利诞生，当时胧月到编辑部不过才 3 年有余，虽然资历上半新不老，但主观感觉已经工作了很久。然而又是 100 辑过去，反倒没有那种时光荏苒的感慨了。制作 200 辑特刊时需要联系许多离职编辑、常驻撰稿人以及游戏界的朋友，这才觉察自己原来曾和这么多人共事过。我现在的年龄似乎还不足以老气横秋地感慨人生，只不过确实感同身受地觉得，人一生里的下一个十年总比前一个过得快。也许主观时间上再过不久，300 辑就到了。LIKY 提醒我说以后的事情以后再考虑，为了不让下一个 10 年，下一个 100 辑转瞬即逝，这可能是不错的办法。

《掌机王 SP》



2008

12月11日

《掌机王 SP》101 辑上市，新的历史就此开始。为了让内容更为丰富，当时众小编正在实行“轮流责编”的制度，即让每一名小编临时全权负责某一辑的策划，顺便亲身体验一下责编工作并非像表面上那么轻松。

2009

3月12日

106 辑上市，《掌机王 SP》迎来历史上第四位女性小编伊娃，开辟新专栏“iPhone 进行时”，是目前“便携领域”栏目的前身。就在伊娃亮相的前一天，即 3 月 11 日，任天堂官方宣布 NDS 系列掌机全球总销量突破 1 亿台。

4月1日

Koei 和 Tecmo 两家厂商正式合并，新公司名为 Koei Tecmo Games。



6月3日

SCE 在本日的 E3 游戏展上宣布 PSP 的新机型 PSP go。该机型相比 PSP-2000、3000 以及日后发售的无联网功能的简易版，其数字下载的游戏贩卖方式在当时显得过分超前，为销售埋下隐患的同时，也带来了新的亮光。如今，3DS 和 PSV 都开始广泛支持数字下载游戏了。

《掌机王 SP》制作秘话

Stage 1st 工作安排会

“开会”常用来讽刺职场人浮于事——喝茶看报开会。老总与女秘书打得火热时，若家中糟糠打来电话，会急不可耐地挂掉并回复“在开会”。开会是如此地不受群众待见，却又的确是工作中不可缺少的一环。掌机王的小编们开会很有效率，讲究一个“快”字，重点是会前的准备工作往往会花上好几倍的时间。

这里要引出一个“责编”的概念。责编即整本《掌机王 SP》的负责人，监督全体编辑完成一本书从纸面到光盘的所有内容，听上去是标准的只吃饭不做事的反派角色有木有？啊，大家等一等，我去开门收下纯净水。

（10 分钟后）

咳，大家好，正如前文所说，责编是如此地平易近人，除了要主持工作会议外，还兼顾送水、查电表及药店促销，可谓相当辛苦啊！言归正传，开会前，首先需要全体文编提交当期的工作意向，由责编审查。《掌机王 SP》中的固定栏目都有专门的负责人，类似 RPG 中的各项职业，擅长搓火球的魔法师阿鲁当然要携着数 TB 的爆乳图承担“游戏美图秀”；莺燕环绕的酷洛洛会藏起 99 个妹子的电话号码，然后小气巴拉地在“游俏小筑”里放上仅仅一名女玩家；带路党毛老师自然是“轻松日语教室”了。如此类推，每一本书中将近一半的内容是无需特别安排



2010



6月17日

阿鲁在当天上市的113辑中转为正式小编，《掌机王SP》新的吉祥物诞生。

1月29日

农历牛年的最后一本《掌机王SP》，即128辑上市。过年的喜庆气氛中夹杂的伤感，是洋葱和嘟嘟两位女性小编的离开。



7月30日

阿鲁在116辑上开辟新专栏“宅回首”，有了自己的一亩三分地。宅回首是个长寿的栏目，一直延续至今。

10月29日

作为对10月1日正式上市的PSP go的回应，任天堂公布了NDSi的改良机型NDSi LL。该机型相比老版的NDS，除了保留了NDSi的摄像头功能外，特别将屏幕加大到4.2英寸。如今的3DS LL也按此法炮制。

3月3日

129辑上市后，惟一的男性、元老美编紫枫离开编辑部。



3月17日

羽纹于130辑离开编辑部，与嘟嘟开始新的人生——这个秘密如今可以公布了。

3月23日

任天堂公布次世代掌机3DS，此时虽然只有暂定的计划名称，但标志着掌机新老交替序幕的揭开。

3月31日

《掌机王SP》131辑上市，美式游戏玩家兼桌游达人盲先知离职。

的，由众编辑各自发挥。时效性很强的内容，比如游戏的特快、攻略，以主动领任务为主要方式，特快相当于村长任务，攻略就是集会所任务了，可惜我们的责编实在没有集会所的MM萌！

开会时由责编公布所有任务的领取情况，并提醒一下完成要点。这里有一个商讨环节，即由其他编辑对这项工作提出自己的一些意见，旁观者清的名言依然适用。会上还会宣布每一辑的截稿日期、交厂（即书本文件交印时的最后确认）编辑名单，有时临近黄金周、春节等日子，为了及时让书本上市会出现强制缩短制作周期的情况，这意味着众小编每天必须加班更长时间，于是大伙更恨责编了。等一下，门铃又响了……



5月1日

新小编酷洛洛于133辑加入，酷洛洛来自前著名游戏论坛Level Up，技能全面人脉广，尤其擅长创造原创词汇供大家一乐，如“过桥拆河”、“鸡蛋打飞”。

2010

5月15日



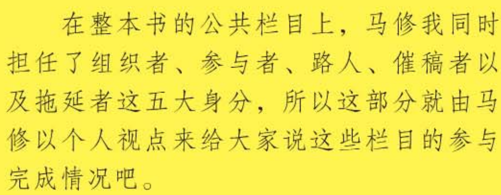
《掌机王SP》134辑上市，胧月最为尊敬的前辈雷伊离职，但继续撰写小编寄语。2010年上半年的人员流动相当激烈，好在离职编辑都只是退居二线，在其他行业的业余时间为本书供稿。

6月4日



阿鲁的同乡白菜转职为正式小编，全体小编更换新版小编形象。本辑进行了全新改版，“游人望远镜”、“吐槽记事簿”和“游戏边缘地”等专栏开张。

《掌机王SP》制作秘话



Stage 2nd 提交公共栏目

在整本书的公共栏目上，马修我同时担任了组织者、参与者、路人、催稿者以及拖延者这五大身分，所以这部分就由马修以个人视点来给大家说这些栏目的参与完成情况吧。

掌门人：这栏目一开始是我独自负责，后来改为大家提交内容时每辑都要催，不过时间一长，大家也就都习惯了，现在更是能及时上交。而除了提交内容，后来还陆续增加了众编参与回复吐槽以及“掌门话题”、微生活这些子栏目，参与度么，大家看每辑“掌门人”就知道啦。

小编寄语：“小编寄语”的跟催同样不可避免，不过现在好多了，到日子直接去文件夹拷大家的文本就可以了。不过美编这面还是要提前提醒，毕竟小编寄语是临近截稿日才收、而这段时间美编们的忙碌程度又不亚于文编，提前说才能保证小编寄语顺利收上来。

万花筒：万花筒是令本人非常头疼的一个栏目，大家提供的都非常精彩，而我偏偏又不大关注动漫周边这些游戏边缘的东西，所以难度可想而知，但最终还是会找一些偏门古怪的东西交上去。

黄金眼：“黄金眼”一开始是大家均摊，后来改成了现在的一个主笔、两个参与的形式，这样分配其实比以往的均摊更科学，玩得最透的人担任主笔详细评价，而参与的编辑则可以从某个角度来切入简评。

FAQ电台：几乎每辑“小编寄语”和“FAQ电台”都选在同一天收稿，这就叫默契！至于完成情况，没说的，毕竟篇幅短而小编们又天天泡在游戏里。

吐槽记事簿：开始吐槽前负责人会把主题告诉大家让大家准备下，等到吐槽开始，大家就有备而来，七嘴八舌地聊得轻松快乐。而鲁叔一直有个执念：就是把美编也拉进来一起热热闹闹地聊，因此在话题选择上也尽量照顾到游戏动漫接触较少的美编。

美图秀：这部分的参与是放出图来，不同的主题指定不同的编辑进行吐槽评论。对于美



6月15日

任天堂公布3DS的详细规格，以及豪华的游戏阵容。同期上市的137辑由新画师MILK绘制，主题为3DS主机少女。MILK从此成为《掌机王SP》原创封面的御用画师。





8月12日

新小编苍穹于140辑加入，4位美编从本辑开始拥有了正式小编形象，从此参与小编寄语的撰写工作。

2011

1月27日

在PlayStation Meeting 2011发布会上，索尼公布PSP的后续机种，当时命名为NGP的该掌机即是日后的PSV。

2月24日

伊娃离开编辑部，仍继续撰写小编寄语；美编紫血漪离开编辑部。

2月26日

任天堂次世代掌机3DS发售。154辑《掌机王SP》上刊登了该次世代主机第一篇游戏攻略——《战国无双 编年史》。



3月11日

日本东北和关东地区发生9.0级高强度地震，对众多游戏公司产生影响，众多游戏纷纷延期发售，索尼受灾尤为严重。以此地震为契机，当年出现了许多义卖游戏项目。

4月1日

SCE社长兼集团CEO平井一夫升任索尼集团副社长。

4月20日

销售不畅的PSP go停产。

图，编辑们自然是来者不拒啦，有心的还会把美图直接拷贝到自己的电脑里保存起来。

专题企划： 虽说“专题企划”一般是一个人完成，但现在游戏这么多而编辑即便是骨灰级玩家阅历依旧有限，因此大家帮忙完善结构还是必不可少的。而除了创意或细节征集，有的时候大家还会直接参与到专题写作之中。

口袋光环： 比起以上栏目，口袋光环绝对称得上是大型公众栏目了，涉及到本辑特快、攻略的基本都要去做，还有的视频要编辑翻译……这部分可以说编辑们每辑制作的一个重点任务。详细的请看光盘制作部分。

4月27日

截止到本日，PSP各机型全球总销量突破7000万台，虽然相比NDS还有一定差距，不过依旧是一台非常成功的掌机产品。

7月1日

美编Sienna于161辑加入。



8月11日

3DS从25000日元大幅降价至15000日元销售，此举是3DS由反响平平转向火热大卖的转折点。

8月16日

PSP新机型PSP-E1000公布，该机型的卖点是售价低廉，不过阉割了联机功能，因此在国内并无反响。

6月3日

据说是伊娃铁杆粉丝的新小编半夏于159辑加入，这是历史上的第五位女性小编。《掌机王SP》从本辑开始再次改版，页数从原先的192加到208页，新增3DS专栏"三次元空间"、DLC专栏"下崽工房"、V家专栏"Vocaloid通信"、声优专栏"现声研"和《女神转生》专栏"新宿巴别塔"。



9月7日

Capcom公布第一款登陆任天堂掌机的《MH》作品《怪物猎人3G》，本作于年末在3DS上发售。在其后的东京游戏展2011上，Capcom继续宣布了3DS版《怪物猎人4》，这意味着国内玩家必须要转变一下游戏习惯。作为旗舰级的战略产品，《MH》的离去对索尼无异是致命打击。

《掌机王SP》制作秘话



这是一个处刑环节，即在新一辑印刷出的《掌机王SP》送抵编辑部后，由所有编辑对照实体书挑出其中的错误或缺陷，加上网络上读者即时反映出的问题，各自整理成表格上报责编。

错误指的是板上钉钉的硬伤，如错别字、错误翻译等，其中最严重的

10月22日

继《NDS专辑》、《PSP专辑》后，掌机王的全新掌机专门志《3DS专辑》第1辑上市。



10月1日

MMV、AQ Interactive、LiveWare三家游戏公司正式合并，新公司名为Marvelous AQL。

是攻略内容错误，出现频率虽低，但对编辑部和编辑个人都是灾难，发现后是毫无疑问要对负责人予以口头批评和经济处罚的。特别严重的错误其处罚力度之重，大概是普通读者想象不到的，有一句打趣的话是“花半个月写的一篇攻略，因为这一处错算白忙了”。

缺陷则是非决定性BUG，但又有改进空间的部分，集中在版式部分。比如版面的底色是不是再淡一点，这行标题是不是变个颜色、放大字体等等。有时印刷厂会出现装订错误、印刷偏淡/偏亮、掉页等问题，这是小编无法直接解决的事项，需要专门的联系员与印厂沟通。当然，一旦有制作出色的内容或版式，也会向对应的文编和美编予以嘉奖，总的基调还是反省和总结。

乍听起来如此白色恐怖的评刊会，实际上也确实是《掌机王SP》制作过程中最为严肃的一步。或许有读者会问，最严肃的难道不是截稿日？别说，还真不是，后文详表。





10月28日

来自原《PSP e族》的新小编纸鸢于169辑加入掌机王集体，精通PSP和各种数码产品。

2012

12月17日

索尼次世代掌机PSV发售，当天有半数小编驱车前往香港，不惜被JS痛宰也要抱回机器。此后上市的《掌机王SP》174辑刊登了该次世代主机首批游戏攻略特快——包括《真·三国无双 NEXT》、《未知海域 黄金深渊》、《真·恐怖惊魂夜 第11个来访者》、《忍道2散华》、《大众高尔夫6》、《苍翼默示录 连续变换 扩张版》、《山脊赛车》、《梦幻俱乐部ZERO 携带版》等多款首发游戏。



1月17日

游戏公司Hudson与Konami合并，Hudson社名消亡，但仍继续沿用黄黑相间的小蜜蜂BANNER。

2月1日

平井一夫就任索尼社长兼CEO。

2月15日

另一本掌机专门志《PSV专辑》第1辑上市，由《掌机王SP》和《游戏机实用技术》联手打造，参与人力创历代刊物之最。

3月13日

游戏公司Spike和Chunsoft合并，合并公司名称为Spike Chunsoft。



4月 18日

在这“死要发”的日子，《掌机王SP》180辑上市，小编形象由封面画师MILK全部重新绘制。

7月 28日

3DS的大屏幕版改良机型3DS LL发售，屏幕相比初版扩大至1.9倍。

12月 20日

从196辑开始，《掌机王SP》再次大幅改版，内文页数大幅增加至288页，并打破8年多以来的半月刊传统，变为以20天为周期的双旬刊。



2月 28日

面临销售困境的PSV正式降价，3G和Wi-Fi两种机型均降至19800日元，不过该降价举措仅针对日版主机。

3月 20日

《掌机王SP》迎来200辑生日，站立在新的起点。



《掌机王SP》制作秘话

Stage 4th








如果说“特快专递”算是《掌机王SP》制作流程中的小BOSS，那“攻略透解”就可以算是大BOSS了。一款新作上市，文编在拿到游戏后不但要玩、还得玩得精，不但要写、还得写得快。篇幅较少、旨在介绍游戏的基本玩法的特快有时候可以消耗一定的稿费、召唤NPC——撰稿人来帮忙解决，篇幅较大的劲作攻略就往往需要编辑们亲自上阵了。

BOSS的属性——游戏类型不尽相同，ACT、RPG、FTG等各式各样，攻略时自然也要派上能力倾向不同的文编才能应对自如，比如日语系出身的胧月对AVG有很深的造诣、酷洛洛是部门里为数不多的打枪类游戏玩家、乌冬则是两大怪物级游戏《MH》和《PM》的达人……当然还有白菜老师这种各项天赋点都高得吓人的全能型角色。（不如下次让他写一篇橄榄球的攻略试试？）BOSS的体力值——通关时间是开工前较难预判的，而且战斗的时限——游戏到手至截稿日之间的时间也长短不一。时下的大多数游戏都具有丰富的要素，在遇到流程较长的游戏时，熬夜加班赶进度是免不了的，而《怪物猎人》这种作品更是需要多名文编齐上阵才能在限定时间内将其搞定。在BOSS战开始前还需要进行一些准备工作，比如翻看相关的“前线狙击”报道，明确作品的世界观、人物关系和专有名词翻译等。如果是重制版游戏，事先将原作通关可以让流程了然于胸，对撰写文章大有裨益。特技方面，文编们除了有外语、文笔和熬夜等基础技能外，有些人还带有图片修饰、校稿光环、大幅超页、卖萌捅篓子等稀有技能。装备方面，游戏卡带和对应的掌机是必不可少的，3DS的游戏截图都

需要用相机进行屏摄，如果是写家用机游戏则需要给电脑配上高清采集卡，此外部分文编还有自己的独有装备，比如苍穹就习惯用纸和笔写下游戏系统部分的大纲再进行整合。

在攻略撰写结束、美编完成排版后，BOSS 战并不算获胜，文编还需仔细地进行校对，错别字、排版样式、相关配图等都需要逐一复查。电子游戏是一种娱乐项目，但当游戏成为工作时就不能抱着娱乐的心态做事，撰写攻略是一个严谨求实的过程。当读者们看到一篇条理清晰、实用性和可读性俱佳的游戏攻略时，请通过回函、邮件等方式向负责的文编表示赞许，因为这是一场艰苦的 BOSS 战后最好的回报。



▲除了掌机外，一台电脑+一台相机就足以完成文编的各项工作了。

《掌机王 SP》制作秘话

Stage 5th 校稿

稿件校对曾在以前的“阳光学园”栏目中详细说过，一些常见错误应该如何改正，这次就不另外开贴复制粘贴相同的内容了。行有行规，有相声演员透露说表演时“和尚”、“非典”都是禁语，我们也有。你问具体哪些是？能写下来告诉你的那还叫禁语么，亲？

校稿是个相对枯燥的活，对于熟手编辑而言，相比专业知识的运用，更多要求的是眼力。得亏我们是一帮玩家，懂得化枯燥为神奇，通过各种办法让校稿也充满“游戏性”！常见手段一：校对时发现问题，加入主观色彩浓郁的批注。此法尤其适用于过度修辞，随便虚拟个例句，如“把老奶奶扶过马路后，看着老奶奶慈祥的笑容，我骄傲地挺起胸脯说，我叫红领巾！”如果你看到这种句子，会是什么反应？想不想把写这句话的人按倒在地暴打一顿？不过我们好歹是跟文字打交道的墨客，不能这么野蛮，给他加批注吧！

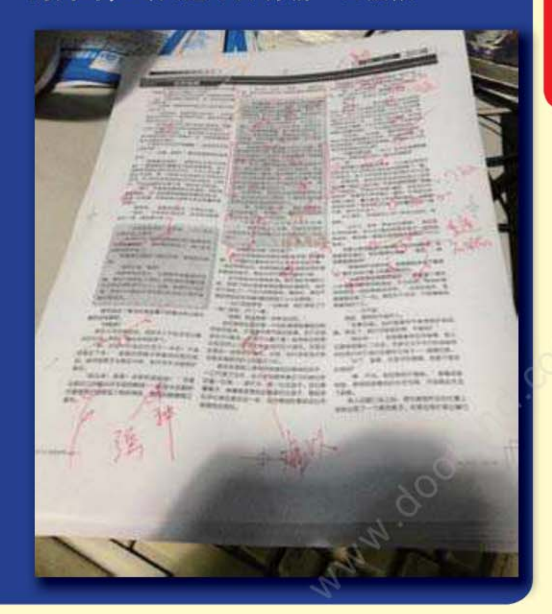
“你怎么知道老奶奶要过马路？”

“人家没问你名字吧？”

“红领巾你妹啊！”

大家可以想象这是何等严酷的环境，你以后还敢出这种问题吗？

如果说手段一还比较温和（众人：拍桌，这还温和？），那么公开曝尸的手段二则更有羞耻 PLAY 的成分。（半夏：可以不要用这么 H 的字眼吗？）众编辑拥有一个工作沟通群，不知从何时起，某小编觉得加批注不够过瘾，开始将校对出来的“肉麻”问题直接贴在群里，再配上大笑的自制表情。常用表情除了金馆长、悠嘻猴这些高流行度的外，近来也开始用综艺节目里的艺人截图了。司马懿说过，出来混，早晚要还的。开心裱人的同时，终归逃不开有朝一日被裱……



《掌机王 SP》制作秘话





Stage 6th 口袋光环

每一辑的"口袋光环"也是《掌机王SP》的一个重要组成部分，一般来说在工作安排会上大家就要先讨论一下大致内容，比如当期"劲作直击"是什么游戏，"新作特搜队"又是哪个编辑负责录制哪个游戏等等，"新动一刻"介绍什么新番，这些基本属于当时可确定并分配的内容，而像"游戏展望台"部分，这个栏目收录的全部是官方的最新 PV 宣传影像，所以就要随时关注随时分配了。平时 LIKY 就会关注官方的更新，只要一有新的影像公布就会立刻下载，然后交给熟悉该游戏的编辑加字幕、加解说。当然，其他小编看到新影像也会随时提醒 LIKY。

"新作特搜队"是一个需要小编亲自试玩演示的栏目，一般当期做了攻略或者特快的游戏都会收录进光盘的这个栏目，由负责攻略或者特快的小编来亲自演示。由于目前还没有 PSV、3DS 的视频输出装置，所以这两个平台的游戏演示时就只有"屏摄"了。

当所有内容都做完后，就要进入最后的审碟环节了，所有小编聚到一起，将光盘从头到尾先看一遍，发现了错误时，比如字幕错误、画面变形之类的，我们就要及时改过来。审碟是一个很欢乐的过程，因为大家事先对其他人做的内容也是不太了解的，所以在观看的时候经常会对其他人的东西猛烈吐槽，尤其是各小编亲自演示的"新作特搜队"部分常常会成为大家的猛攻点，所以后来我们也专门将大家审碟吐槽的欢乐过程录制成花絮收录到光盘中。



《掌机王 SP》制作秘话

Final Stage 截稿

截稿是所有文编和美编集体交货的最终步骤，当期的所有稿件必须在这一天完成改定，最后由责编编订好全部页码和目录。逢截稿必熬夜已成惯例，印象中来编辑部的 8 年，不下 200 次截稿，能够按时下班的只有两次。截稿完毕会有至少两天的休息日，有望梅止渴的功效。一到这天，责编会从最没人气的一员瞬间变得炙手可热。一切稿件需要责编校对完毕以后才能最后定稿，也就是说，在责编看完自己的稿子前，编辑们断然无法下班。责编自己也有负责的稿子，而他需要在其他编辑都改稿完毕后才会去改，于是一到晚上 10 点后，可以见到四名美编 MM 此起彼伏催促其改稿的情形，这是何等美丽的幻景！

改稿需要文编和美编的配合，根据工作习惯的差别，可谓众生百态。懂得排版软件的酷洛洛、马修会直接上机操作，美编只需在一旁担任技术顾问，所以他们最受美编青睐。其他大部分文编还是习惯拿着稿纸站立在美编电脑旁，告知美编错误之处，由操作熟练的美编代为修改，这儿同样有差别，比如阿鲁喜欢手拿长尺在显示器上直接点出修改位置；奉行"君子动口不动手"的胧月则全程语音操作："XX 页左栏第三段最后一行的倒数第三个字……"宁可用几十个字来

描述错处的横纵坐标，也坚决不抬手点屏幕一下。（胧月：抬手，你就输了。）

改稿完毕后就是做目录，目录需要所有文编根据草版来确认自己的页数是否正确，确认无误后，将草版上排出的页码填写进 EXCEL 表格中，由责编统一整理。最近常出现个别文编确认草版不太细致，导致责编需要再花上半个小时重做草版的情况，责编生气之余，倒是没克扣大家的宵夜。

宵夜可谓繁忙截稿日这不幸中的大幸，通常是熬到半夜 12 点，整队人马杀奔楼下的全天便利店，享受这一免费福利。宵夜虽小，能看出各人的生活习惯：爱好惜身材者，再怎么饥肠辘辘也只买一瓶酸奶，让人担心其会不会吃完宵夜反倒更饿；网购达人偏爱同捆的打折套餐，但一人吃不完，会招呼其他人“拼团”；注重养生的只喝纯净水或大厂的茶饮料，至于不太舍得吃喝的，甭问，肯定是总理部门财政的责编了。



《掌机王 SP》制作秘话

Happy End

好不容易熬完了截稿（或者交厂）后，自然得慰劳自己一番，最直接的方式就是找家味道不错的饭馆大快朵颐，要说小编们共同感兴趣的东西，吃可以算做其中一个，于是什么火锅店啊、寿司店啊、川菜馆啊这些地方就成为了一小撮不明真相的小编们的聚集地，这其中被小编们“吃垮”（小编们爱吃的店，最后因为各种原因没开了，我们戏称该店被吃垮了）的店铺也不在少数。

酒足饭饱后总得找点乐子吧？没错！古话说得好，饱暖思……那啥来着，虽说我们勉强算得上构建精神文明建设的重要一环，但作为一个自然人，总得有各种各样的欲望，咱们也不能脱俗，于是一群人就会前往小情侣们经常出入的秘密场所——电·影·院。在难得的休息日，看上一场当前流行的电影，陶冶情操的同时也放松了身心，震撼视听的过程中洗礼了灵魂，绝对是我等低收入群体闲暇之日休养生息的最佳方式。

当然，作为一名专业的游戏玩家，即便实在休息日也是会不断锤炼自己在游戏方面的技术的，看完电影后不少小编都会选择重新返回游戏的世界，比如毛老师就会回家刷《DNF》的副本、酷洛洛会沉迷在《梦幻之星 OL2》和一大堆游俏小妹之中、半夏会跟她的粘土人玩“换身体部件”的游戏、乌冬则会返回单位，借用单位超快的网速和日本玩家在《高达对高达》的世界里竞技。本人以前会跟着胧月等人一起玩玩《三国杀》，偶尔也会到街机厅看毛老师玩《铁拳》虐杀路人，不过在回家养病期间沉迷上了街机的《DJ Max 旋风 3》，现在只要遇到一大段空闲时间，肯定是第一时间跑到街机厅去，对着钢化玻璃戳个痛（游戏是触屏玩法）。总体而言，截稿后小编们的生活还是非常丰富的，并没有大家想象的那样宅。



后记 这篇半介绍半调侃性质的百辑回顾，由 LIKY、马修、胧月、阿鲁和苍穹 5 人协力完成。由于泄露了诸多企业机密，且责编的膝盖早被射穿，所以我实在不清楚该文字能否顺利发表，如果大家居然真的在《掌机王 SP》的 Vol.200 辑上看到了，那就亚克西一下吧。

小编望远镜

我们在主刊上看了那么多制作人在微博和博客上的留言，现在我们不妨换个角度，来看看小编们的微博和贴吧上一般会说些什么话题吧。



酷洛洛

《掌机王SP》小编 经常巴结萌妹子，却自称一切为了工作。

酷洛洛最爱两件事：打机把妹子



PSV版《梦幻之星在线2》挺流畅的。

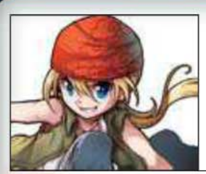
2月28日



又到了介绍《掌机王SP》"游俏小筑"嘉宾的时间了。人们总说萝莉有三好，这次199辑的嘉宾拆骨@聪明睿智骨 可是标准的萝莉身哦（152cm，29.8kg）。另外拆骨也是一名AKB粉，推的是玲奈、柏木、mayuyu、白菜还有虎牙。不知道有没有人想和她交流一下AKB，换换生写之类的呢？（笑）

3月3日

新浪微博：酷洛洛SP



LIKY

《掌机王SP》老编 同时是一名好爸爸

最近爱上了灵魂献祭

在AGS上曾接受过稻船敬二的签名水晶框，所以《灵魂献祭》是一定要支持的了，感谢基友UCG的洛克，一起入了共斗版。

3月7日





新浪微博：麦兜他爸HB

《掌机王SP》历经200辑，和读者的支持是分不开的，随着交流方式的不断进化，小编与读者们的距离也越来越近，而贴吧和微博无疑是近年来最好的交流平台，于是小编们也慢慢开始混迹其中，一些有意思的言论和吐槽也就随之出现，下面就为大家节选部分小编2012年期间在百度贴吧的发言，苍老师和鲁叔的出镜率俨然已经沦为贴吧的吉祥物了。

当3DS上出了《新・深爱》的时候，多少有爱人士会第一时间入首发、入限定呢？你入没入我或许不知道，若要问撸叔是否定了限量版……嗯，你猜？


掌机王SP・阿鲁

我是订了呢，还是订了呢，还是订了呢？你们猜

不过入不入是一回事，毕竟有的是用来玩，有的是用来收藏……像九老师是毕竟要用妥妥的，至于撸叔嘛……你再猜？


掌机王SP・阿鲁

九老师肯定要用，至于我用不用嘛……你猜

不知各位是否还记得贴吧上的一个游戏帖呢？是说当你身处《生化危机》的世界观时，你靠你的头像能活下来么？唉……本人头像是松井玲奈……能为她死也不错的说。


上肥地李霞

我这头像是《乡村爱情3》里豆腐厂打工的一个村妹……怎么办？（这是马修在贴吧的ID）

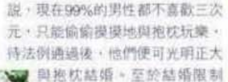

掌机王SP・阿鲁

我有钢盔和抱枕，我怕谁

苍穹

穿着盔甲的鲁叔面对丧尸大军
必然是抱紧镜的抱枕和虎牙的生写真
用颤抖的声音说：
“等等，雅蠛蝶，雅蠛蝶啊，我的肉真的一点也不好吃啊”

对了，你在家睡觉的时候，用不用抱枕呢？记得有位亲发了一火星图。

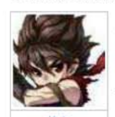


日眾議院通過**動漫婚姻**

結婚 日本眾議院昨日以480比0大比數通過動漫婚姻，為人類歷史寫下新一頁。提出議案的吉村議員說，現在99%的男性都不喜歡三次元，只能偷偷摸摸地與抱枕玩樂，待法例通過後，他們便可光明正大與抱枕結婚。至於結婚限制方面，新娘必須是抱枕或機械人。宅男們可攜著另一半到婚姻註冊署註冊結婚。

場外的宅男得知結果後，紛紛與抱枕接吻慶祝，場面非常壯觀。一名已經80歲、名為音夢大叔的宅男表示，終於可以和抱枕共諧連理，

嗯，这火星图不是重点，重点在于，某编的纯洁度让我们认识到他是多么的绅士啊


苍穹

所以现在你们总算知道
鲁叔和他的抱枕已经那啥了吧
╮(╯_╰)╭


掌机王SP・阿鲁

口胡，我们是很纯洁的人枕关系有没有

在2012年2月26日的时候，上海世贸那边会来了撸叔心爱的虎牙，当撸叔知道这个事实之后表示……


掌机王SP・阿鲁

主委会是骗纸，明明说的佐藤亚美菜一行人来的，害我没抽选，后来临时换人

所以，撸叔为了报复一下，把某期《掌机王SP》附送的海报给换了，才不会把爱花印成海报送给你们呢～撸大表示要自己留着用。


掌机王SP・阿鲁

有句话怎么说来着……最好的要留给自己（以上纯属口胡）

回顾一个老生常谈的问题，小编胧月大大究竟是男是女啊？新人真的不知道啊……


掌机王SP・阿鲁

不用怀疑，月姐姐的性别就是月姐姐，和秀吉的性别是秀吉那是一样一样的

以上节选内容来自百度贴吧——掌机王sp吧，整理、旁白和吐槽部分均为松井玲奈丸一人负责，小编在这里表示感谢，想欣赏完整版请输入网址“http://tieba.baidu.com/p/2159578806”自行前往。顺便一提，第一弹小编囧语的地址是“http://tieba.baidu.com/p/1401097985”，由于时间太过久远（小编形象都还没换的时候了），这里就不放出来了，感兴趣的朋友也可以去看看。



雷伊 专栏

《掌机王SP》原资深小编，初始擅长各类角色扮演和冒险游戏，近年来顺应欧美大势，在动作与射击游戏上亦有精进。喜欢观察、分析游戏业界，目前就职于国内首屈一指的IT公司。

最后的战士

也许当苹果App Store中出现第一款游戏的时候，智能手机游戏的命运就已经被悄然改写。之前我们总是对JAVA、塞班的游戏不屑一顾，后来《愤怒的小鸟》、《水果忍者》等iOS、安卓的轻度休闲游戏，用惊人的下载量证明了智能手机游戏的巨大用户资源；而最近我们可以发现，智能手机游戏已经开始在实打实的收入数字上笑傲江湖。Gungho的《仙境传说 奥德赛》在PSV平台实体加数字版的销量不过区区10万，但一款低成本的《智龙迷城》（Puzzle & Dragons）却有着月收超5000万美元的成绩，成为当今最赚钱的手游；我们熟悉的那个Square Enix近年在传统游戏市场屡屡碰壁，殊不知一款卡牌手游《扩散性百万亚瑟王》却红遍日韩，以至于被玩家戏称为“手机游戏开发商”。智能手游来势汹汹，如此一来，我们一直所坚守的传统掌机游戏，反倒沦为了“异类”。

不论是3DS，还是PSV，目前都不可避免地遭受着来自智能手机游戏的冲击，任天堂所标榜的简单乐趣，在上手门槛几乎为0且免费的大量休闲手游面前不再具备竞争优势；而PSV的高性能，面对一年N次更新的移动终端设备显得那么绑手绑脚。以至于有砖家大胆预言，“3DS和PSV将会是掌机的绝唱”。

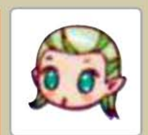
先不论这种观点是否正确，我们不妨来看看目前智能手游的主流趋势。智能手游市场经过一轮又一轮的洗牌，市场主流逐渐从最初的轻度休闲游戏、到后来的SNS经营类，再向现在以卡牌为依托、以数值和收集为玩法的RPG过渡，但我们也可以发现，这三个阶段中的不管哪类主力游戏，与目前掌机上的主流游戏类型是不存在重叠性的，即传统掌机游戏的最核心竞争力尚未被撼动，也可以这么理解，传统掌机最难能可贵的成熟游戏理念、以及对游戏玩法的执着追求，目前的手游市场还未有很好地体现。不仅如此，智能手游开发商对于游戏的态度就注定他们在短期内无法取代传统掌机游戏，目前智能手游中的很多作品，在设计上几乎抛弃了游戏性这一最重要的核心价值，所有游戏系统几乎全是为了做收入而服务的，这样的游戏，必然是无法满足传统核心玩家的最原始游戏诉求。而另一方面，目前掌机平台最流行的作品如《怪物猎人》、《超级马里奥》系列，对于操作的精准要求也并非智能手游终端的纯触控屏操作可以胜任，想要随时随地体验这样的高品质动作游戏，对不起，你还是得选择传统掌机。

尽管智能手游对传统掌机游戏的蚕食不可避免，但是现状也许并没有那么悲观，只要坚守成熟游戏性、巩固丰富游戏体验，传统掌机还远未到穷途末路的时候，至少核心玩家这一块的支持是丢不掉的，而这些人群正好又是对传统游戏深度消费的主力。3DS和PSV这两位“最后的战士”，守护的不仅是传统掌机事业，也是我们掌中最后的一方游戏乐土。



铭风 专栏

《掌机王SP》原资深小编，最早参与制作刊物的元老之一。涉猎游戏广泛，擅长各类动作游戏，在经历了3年的编辑生涯后，目前从事游戏开发工作。



感受游戏乐趣的正确方式

自从3DS的《立体动物之森》推出后，它便成为了本人闲暇时间最主要的娱乐内容。最近查看了一下3DS主机自带的游戏时间排名，《立体动物之森》的658小时远远压制了其他游戏。《动森》的主要内容是与现实时间同步地每天在游戏中收集家具等物品，此外还提供了多种娱乐选择：可以钓鱼、捉虫、进行房间布局和村庄设计等等。玩家还可以通过联机来交换物品并进行交流，这也是游戏被称为“社交游戏”的最主要原因。

说到《动物之森》的最大魅力，除了海量的收集要素外，莫过于十分开放的自由性了。游戏内没有真正的通关概念，没有剧情，没有关卡，甚至没有任何强制性的游戏目的，整个游戏方式和游玩的内容都由玩家自己来掌握。这让游戏的玩法呈现了两个极端，从本人所在群里的情况看主要分为两类玩家。

首先是慢性子玩家，很多女性玩家和新玩家都属于此类。他们都循规蹈矩地按照系统，缓慢地进行游戏。为每天刷新的一两个家具而欣喜，为完成一个小动物的任务而高兴，感受游戏内容点点滴滴的累积所带给自己的感动。

还有不少急性子玩家，急于体验游戏内的各种要素。他们疯狂调整时间，突破游戏在框架上给予的限制，以几倍的速度积累各种收集物品。其中也有不少新玩家，在得知可以如此游戏后加入了调时间、刷物品的行列。

本人不禁思索，如何才是正确的游戏方式呢？曾几何时我也是一个急性子玩家。从小养成的习惯就是入手游戏后只要感兴趣就迫不及待地通关。这一点到了编辑部后更是得到了长足的发挥，毕竟要制作攻略，那尽自己所能快速将游戏通关几乎是必须的。于是在玩NDS版的《动物之森》时不但调时间狂刷各种家具，还开了2台NDS互帮互助，让收集速度大幅提升。

这样的游戏方式显然是有负面效果的，虽然表面上游戏进度飞快，比如别人一个月才能收集的物品你一天就搞定了。但当快速将可玩内容都体验过后，也会感到十分空虚，所以便会放下此游戏去寻找新的游戏和新的追求。一款本该带给你长时间不错体验的游戏被玩家自己压缩到了几天，委实可惜。

比较推荐的方式是，调整好心态，踏踏实实遵循游戏系统。这样不但能延长此款游戏的寿命，也能让优良的乐趣体验得到延长。一款好游戏不能被这样白白浪费，所以在这次的3DS新作中本人循规蹈矩，慢慢玩到现在。

虽然有负面效果，但两种游戏方式本质上并没有谁是谁非的问题。诚然急性子玩家急功近利了一些，他们的确是以自己喜欢的方式体验。玩家惟一要明确的，是自己为什么这么进行游戏，自己想玩的到底是什么。毕竟现在各种游戏选择多多，玩游戏也容易浮躁，白白浪费一款经典游戏的体验机会是十分不值的。面对诸多的选择，这个玩玩那个玩玩很容易丧失游戏热情，希望大家都能够找到属于自己的游戏方式。



200辑纪念特企

编辑部Review

GOLDEN EYE IN-DEPTH

掌机王SP THE KING OF POCKETGAMES



每个小编都因为各种各样的原因来到了《掌机王SP》，新入职期间的感受也是五花八门，这一次由笔者来回忆起两年前的点点滴滴，为大家带来一份不一样的《编辑部Review》。

契机

高中的某次午休，同学用班级的幻灯片放映机播放了UCG的光碟，《大神》的一段宣传片震撼了全班。想来这是我第一次对家用机游戏留下了深刻的印象，之后GBA模拟器在我们班盛行，这也是我第一次接触掌机游戏。《牧场物语》、《逆转裁判》、《口袋妖怪》、《星之卡比》……每一个都那么的有趣。也正是在这段时间我买到了第一本《掌机王SP》，那是第43辑碧奇公主的封面，同时还有偌大的《逆转裁判4》预告，后来也断断续续买了不少《掌机王SP》。大学时在最好的朋友唆使下首发了入PSP-2000，不久又购入了NDSL，真正成为拥有掌机的玩家后，《掌机王SP》自然是每本都不会落下。我清楚地记得买到151辑时是一个下雪的日子，当时正在南



▲151辑的招聘广告是一切的开端，然而真正的契机却是比那还要久远。

大附近的一家小西餐馆等朋友，随手翻看，那个小小的招聘启事就这么映入眼帘。几个看似简单的条件，却也不是那么好达到，当时我指着那个招聘启事对朋友说我想试试，朋友却认为非常不靠谱，还打赌如果成功我可以把西餐馆的东西都点一遍她付款，可惜等我一年之后从深圳回到家时那家小餐馆已经不在，少了一顿任吃大餐真是十分遗憾啊。其实在和朋友打赌时我也觉得没什么希望，那时刚好是《逆转检察官2》发布，笨拙地写了第一章的攻略连同自己的简历一起发到了指定邮箱。过年期间渺无音讯，就当我以为什么都不会发生的时候，却意外地接到了一个电话……

初印象

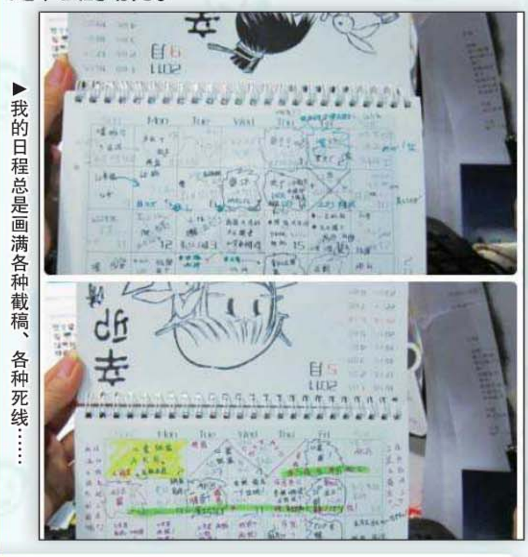
那个电话正是胧月打来的，在经过了一系列考核之后，我终于踏上了飞往深圳的飞机，下了飞机的瞬间就觉得这里的空气真是湿得能拧出水来。当天来接我的是鲁叔和白菜，面对巨大行李箱，鲁叔潇洒地把手一背，可怜的白菜老师就沦为了行李搬运工。到了神秘的编辑部时已经是晚上，人都走光了，灯也关着，黑乎乎的办公室只能隐约看到一堆一堆的宅物，让人颇感震惊。恰逢当天晚上光碟截稿，一众编辑都在，挨个介绍之下，我只记得酷洛洛是那个和杉田合过影的让人羡慕嫉妒的人；LIKY是个温文尔雅的孩子他爸；月姐姐出乎意料地没有飘逸的长发……被通宵赶攻略的酷洛洛带到了宿舍，发现隔壁住着UCG的一众编辑，大家对我的第一个问题都是“你打《怪物猎人》么？”，对他们来说果然机友比较重要。后来惊异地发现奈落是我的大学学长，并且好心地为我煮了一碗面，我和宿舍里的一只猫（香苗）一起分而食之。这大概就是我对这里的第一印象，有热乎乎的面，有暖洋洋的猫，还有一群会随时掏出掌机和你战几盘的有趣的人。



▲被白菜老师拖到编辑部的巨大行李箱和那只调皮的小猫。

痛并快乐着

新人总要面临测试，我的运气比较好最初只是写一些PSV（当年还叫NGP）的预测专题以及简单的特快，然而轻松了没几天，第一份攻略任务就摆在了眼前——大名鼎鼎的“《工作室》系列”。据说毛老师……咳咳白菜老师当年的第一份攻略也是“《工作室》系列”，莫非编辑部有拿这个系列测试新人的习惯？从没正式写过攻略的我那时毫无头绪，却也只能硬着头皮上，幸亏有众多老编的耐心指导，在熬了几个通宵之后攻略还是按时完成了，现在看来也许有许多青涩不足的地方，但在当年真的是我能达到的最高水平了。虽然熬夜充满痛苦，但也有许多其他的事情让人充满快乐。例如刚来没几天就被拉去香港参加C3玩具展，看到了很喜欢的歌手；编辑部被三国杀大潮席卷，一有空闲就能和大家杀个痛；香喷喷的早茶、午夜截稿时的公费宵夜……不知不觉来到编辑部已经2年，这里并不是大家畅想的那样每天就只是玩游戏，真正要忙的事情总是一大堆，熬夜虽然很辛苦，但也有各种欢乐的事情、有趣的东西以及读者无私的支持，正所谓痛并快乐着，所有的这一切都将成为我在这里继续走下去的动力。



▶我的日程总是画满各种截稿、各种死线……

总结 告诉大家一个秘密，喜欢游戏的人都不会显老，编辑部的几位老编看上去都像20几岁的社会新人，希望未来的若干年后我也能像他们那样有一张娃娃脸。如果有读者朋友们也想“逆生长”可以多打游戏，或者来应聘《掌机王SP》编辑哦。



黑历史狙击

拨开记忆的层层迷雾，拂去时间的重重蒙尘，《掌机王SP》的黑历史，即将展开……

文 马修　美编 澄香

大家好，这是一个有关《掌机王SP》黑历史的栏目，又称爆料，当然也都是编辑们的工作生活上——准备好，让我们一起跟随文字，回到那从前的日子去洞察真相吧（orz）！

掌门人SP



▶早年的「掌门人SP」。

老读者们大概知道，《掌机王SP》之前还有九本两三个月出一本的《掌机王》，而随着《掌机王》进化为每月一本的《掌机王SP》，其内容构成也都发生了不小的变化，当然也有不少栏目保留下来，比如现在的“掌门人”而为了和“掌机王SP”这个名字保持一致，“掌门人”也跟上了“SP”二字。而“掌门人SP”这个栏目名，则一直用到34辑。

其实究竟是什么原因回归了“掌门人”这个名字，本人是完全忘记了，总之从35辑开始，“掌门人”这个名字就一直用到现在了（其实现在的LOGO图片上也能看到）。

《掌机王》第十辑制作方案

当初面对读者的呼声，《掌机王SP》的小编成曾专门开会来讨论《掌机王》第十辑要不要出、出的话该怎么出的问题。最后结果是：出，并且维持旧版《掌机王》的大版块、多专题的特色，着重强调可读性和收藏性……本人也在“掌门人”回应大家说第十辑会有的。

但计划没有变化快，脱胎于《掌机王》的《掌机王SP》也在不断发展，且栏目大整改，众多原本都隶属于“专题企划”的硬件、软件等也都纷纷独立成新栏目。而每月一本的《掌机王SP》的专题消化效率超出了之前的想象，到出改为半月一本后以及《PSP专辑》、《NDS专辑》这一系列周边专辑的陆续诞生。传说中的《掌机王》第十辑便永远停留在了传说中……

说话别那么直嘛

记得做30多辑的时候，当时“掌门人”的插画配图漫漫鱼慢慢游给推荐一位新画师，是个大学还没毕业的女生，看看她画的封面怎样，并让加了那个女生的QQ。

对方发来的是线稿，我看看找出一些问题，女生也都很谦虚地答了下来，然而当把“胸似乎有点偏”的话发过去后，对方再无回复。等了一个小时后，漫漫鱼上线跟我说：“她还是在校学生，你说话别那么直嘛。”这……我觉得已经很含蓄啦。

当然这只是合作开始的一个小小插曲，在漫漫鱼同学因为结婚生子而无法再继续提供插画后，那位已经画了多辑封面的女生不仅接下了师姐的“掌门人”插画重任，后来还被我邀请为《口袋玩家》的封面画师。

想必很多读者猜出来了，这女生就是西瓜树，而就在刚才与西瓜树确认当时的事件时，西瓜树也爆个料：当时画封面，因为人物性感的问题纠结了好久……

26楼的嘴炮岁月

2005年，随着编辑部规模的扩大，“掌机王”部门也拥有了间独立的办公室。这个办公室的好处有二：1.和主编大人隔着两扇门；2.当时部门老大LIKY有个独立的小办公室。以上两点，足以让喜欢侃侃而谈的小编们的工作环境轻松快乐，把工作中的压力全部释放出来。而当时每天没完没了对着互相损的，就是雷伊和马修我了，几乎是到了随口说句什么就能把对方捎上来埋汰一顿度，像“马了个修”、“皮马修”（谐音皮卡丘）什么的。当然这是单纯的解闷，我也好、雷伊也好，一直到雷伊离开，也从没有过过火的问候，更没有因此闹出任何不快。

而雷伊的强大之处在于不仅能说着损人，更能唱出来，而且都改编自八十年代春晚上极冷门的老歌，让吐槽值翻着翻地往上涨，把本人大名套进《不想长大》后还一度招来UCG的同事来围观倾听引来绕梁三日的不绝掌声……我虽然也有回应，但在改编歌词这方面，不得不认输。

当然也不止是我和雷伊对着开火，铭风、紫枫、胧月乃至咕噜也都时不时地中枪，年少气盛的宇轩更在一段时间内承受着我和雷伊的双重火力，LIKY有几次实在看不下去出来制止，但收效甚微。

欢乐的嘴炮大战真正终结于2007年搬到4楼时，当时所有部门集中在一个大办公室内无法再像从前那样肆无忌惮。一天下班，我和雷伊还很严肃地探讨环境改变对今后我们对喷的影响，最终是以大局为重，26楼的嘴炮岁月至此成为历史。但在截稿日，掌机王小编们用互相吐槽的方式来释放压力的传统依旧延续至今。

支你丫日

米格在来编辑部之前，一直以ZinniaSun为笔名撰稿，而在决定招这个活跃的小子入职时，他在QQ上已经与众编混得很熟了。原本米格计划在年初来编辑部报道，却因为学校事情一耽误就是半年。这半年空档加上他已经和众编很熟，直接导致他多了一个铿锵的外号——支你丫日。

比起现如今的毛老师、鲁叔、曾哥这些外号，当时编辑们互相起外号都很简单粗暴，虽然偶尔会拐个弯，但绝对会拐到更加粗暴的深渊中。该外号的创造者铭风解释说：“支你丫”是Zinnia的音译，“日”是Sun的意译。这音译意译结合尽管没出现信达雅的效果，但却有意想不到的铿锵豪放。和以往大多数外号一样，铭风只负责创造，而宣扬则主要依赖于本人和雷伊每日对喷：“马修/雷伊，支你丫日的！”很快这词便成为了大家的口头禅：“支你丫日啊，这破游戏什么难度设定……”“电脑又蓝屏了，支他丫日的……”

就在这句话成为“掌机王”的日常口头禅时，米格来到了编辑部。在米格到来前，大家在公司附近的“小辣椒”吃饭时展开了一场严肃的讨论，然后很快达成一致：尊重新同事、改变口头禅。

米格来了后，大家果然集体戒掉了这句口头禅。但有一天米格从雷伊身后路过时，雷伊终于忍无可忍、一字一句地咬着字：“支·你·丫·日。”米格哭笑不得地表示：其实他早知道这个外号了。

云妹在抽烟

也是26楼嘴炮岁月的往事，当时新增的动漫部门中有不少女编辑，而雷伊某日去洗手间回到办公室便告诉大家：“我去上厕所，看到动漫的云妹在抽烟呢。”（云妹是化名。）众编立刻笑得颠三倒四，有说雷伊八卦的，有说雷伊看错人的，还有本人这种直接给加上料变成“雷伊看到云妹在女厕所抽烟”的……

雷伊很委屈但很无奈，半年后，在给同一天来到编辑部的琉璃和玛娜两位女编接风的宿舍众聚餐上，酒过三巡后，云妹跟我借打火机后点起了一支烟，我才知道：我们都误会雷伊了。

烟民队伍

既然说到抽烟这个负面话题了，这里也就再提一下烟民吧。一开始“掌机王”的烟民只有本人，而随着紫枫的回归，去走廊抽烟便也不再孤单，而后软饼干、米格、宇轩三大烟民陆续到来，队伍一下壮大了。

烟民抽烟往往和女生上洗手间一样喜欢招呼上好友同去，于是“掌机王”的这众烟民，只要有一个人想出去抽烟，便都会呼啦啦地离开四五个，“掌机王”的小办公室也随之空了一半。后来烟民众也觉得不像话，再抽烟便自己默默出去了……

两眼一抹黑

随着编辑部由26楼搬到4楼，本人的位置也发生了变化，和在26楼时转头就能看到雷伊和铭风、又和胧月背靠背的位置不同，4楼的位置抬头看到的是窗外。可能是成天对着窗子被窗外的风雨阴晴、四季更替把情操给陶冶了，如今大多数时候是处在对着电脑工作、上网或者发呆的状态，直接后果是获得编辑部的大多数内部信息严重滞后——尤其是“谁和谁恋爱了”这种话题更是迟钝，每次去美编那改稿被告知这类消息，本人“真的么”的反应往往会被对方“你竟然还不知道”的回应给秒杀到火星去……好了，下面是互相爆料的时间，交给各位同事们。



▲本人现在抬头所见的就是这扇陶冶情操的窗户。

生日饭

从我来到编辑部时就有一个请生日饭的优良传统，由当月生日的小编请诸位吃一餐好的。据说曾经鲁叔做过最令人发指的事情就是请众人在截稿当天吃一餐很一般的中餐，月姐姐直接罢食，第二年鲁叔迫于舆论压力请了很贵的日料（也因此荣登当辑《掌门人》的特殊黄金眼）。去年的生日饭先是酷洛洛和乌冬的合体必杀技和民日料；然后是我的茶餐厅粤菜；胧月的浙江料理；白菜老师的精美粤菜，掐指算来似乎鲁叔因为病假又错过一餐，今年会怎么补偿呢？

by半夏

害人害己

在家养病的时候被乌冬忽悠买了价格稍微便宜那么一点的港版《AKB 1/149》，结果拿到货后发现需要用下载码下载DLC内容后才能打出KISS表白，于是玩着日服的我跟乌冬就只有默默流泪的……乌冬锅锅害人害己啊！

by阿鲁

单间待遇

毛老师来编辑部没多久就享受到了住单间的优厚待遇，其原因嘛……是因为他的鼾声，那简直就是地动山摇级别的，我跟乌冬曾经跟毛老师同住过一个寝室，也一同经历过早上6点跑到公司去睡觉的光辉事迹。于是为了全寝室成员的利益，只能勉为其难地让毛老师住进了单间……教练，我也要学打鼾——地动山摇式！

by阿鲁

台词字幕

如果有经常看“口袋光环”的读者，应该会隐隐约约

感觉到，以前的“展望台”视频中角色台词大都会打上字幕，而近期的则不会给台词带上字幕。其实《掌机王SP》的惯例应该是角色台词不带字幕的，因为这比起一般的解说来难度要高得多，经常听到各种作品的特有词汇，在情报不够的情况下无法理解，某些声优发音还特别注重角色特点，非常难以听清。

但是白菜初来乍到时不熟悉这个规矩，每次翻译视频时都会给角色说的台词一一配上字幕。由于加了台词字幕后某些视频看起来非常厚道，一时之间大家都纷纷效仿这一做法。直到有一天老编辑胧月审碟时忍无可忍拍案而起：“究竟是谁兴起这种费神劳力的风俗的！”至此这一行为才告一段落。要知道这得花大量时间查资料不说，出错了又会被FANS拍砖；就算不出错，对于游戏本身的介绍也几乎没多少帮助。

不过如今偶尔也会看到某些视频还是添加了台词字幕，这就代表着该视频的负责人在本辑绝对是闲得发慌了。

by白菜

贪便宜

当初PSV发售的时候，鲁叔、白菜和胧月等人一起去香港首发。当时的情况是日版供货足，但是价格要贵一些；港版虽然便宜，但供货少，很多店都没货了。好不容易找到一家有港版的，但店家需要搭一张不好卖的PS3版《NBA》才肯卖，这样加起来的价格就比日版贵了。对于这种霸王条款，鲁叔和胧月心想“游戏可以转手就买了”，不过当时《NBA》没现货，要他们留下地址过后寄来，可后来别说游戏转手，人家寄都没给寄，就这样，鲁叔等人都买了一台比日版还贵的港版。

by乌冬



▲PSV首发日，鲁叔一行的香港购机之旅。

备选小编名

半夏在刚到编辑部、试用期结束后曾在两个备选笔名间纠结不已，除了现在被读者们所知的“半夏”一名外，还有一个是“纸风铃”。当时她让众编投票表决，大多数人都认为“纸风铃”的笔名比较女性化，很适合妹子，不过最后她还是坚持地用了“半夏”。（那你让我们投票干嘛啊喂！）

by苍穹

“素不相识”的故人

《掌机王SP》的前文编洋葱是个“准90后”，早年便与胧月结识，自打胧月8年前收拾行装来到《掌机王SP》，其对“游戏编辑”这个行业也相当神往。2008年春节前，借着参与《掌机王SP》的周边刊物《口袋玩家》的契机，洋葱开始作为一名撰稿人供稿，并向胧月表达了想来编辑部工作的意向。胧月按照惯例先泼冷水，告知游戏编辑工作并没有想象中的那么有趣轻松，所谓初生牛犊，洋葱再次下定了决心，胧月便也予以支持了。当时的招新工作由马修负责，洋葱比较要强，坚持要凭一己之力通过考核，决口不提自己是胧月的熟人，就连到达编辑部后、上班第一天也装作和胧月不认识，两人就这么擦肩而过都不打招呼啊……等责编向众人引荐新同事时，这才戳破窗户纸。其实这样也好，避嫌么。

by胧月

月姐姐

其实这并不是什么新哏，但堪称胧月的最大黑历史，有必要向阅读《掌机王SP》时间不长的读者说明一下。胧月刚加入《掌机王SP》是在2005年，最早登场的形象较为中性，一头栗色长发大概容易让人联想到岛谷瞳唱的“亚麻色长发的少女”，以至于很多读者都询问“贵性”，继而被其他小编落井下石地呼以“月姐姐”，如半夏，猜测是她这惟一的女文编下意识地想找同伴；一些曾经是胧月阳光学员的小编，如《游戏机实用技术》的洛克、《掌机王SP》的离职编辑羽纹，从网络上结识至今仍如此称呼。虽然现在胧月的小编形象已经没有女性特征，不过“掌门人”栏目中偶尔冒出的“月姐姐”可能会让部分读者看得困惑，特此说明。

by胧月



►胧月的早期小编形象，顺便附上当年的小编寄语。

胧月

★现在晚上的大部分时间都分给了电视和书籍。细说一下 就是某10点档的肥皂剧和一本叫作《变态心理学》的书……

★《卡片召唤师》新作的消息终于公开了，开发厂商依然是大宫Soft，千小时目指！



TK专递也称跳坑专递，想要不入坑是很难的，小编们难免会在某个大坑中买上不少东西，将坑越挖越大。在下面将为大家披露众小编在各种各样的坑中苦苦挣扎或者甘之如饴的种种小故事。





苍穹的茶叶

文编因为常常要熬夜加班赶稿，各种提神类饮料也是办公桌上的常客。编辑部有提供速溶咖啡，不过喝多了之后就容易产生“抗体”，感觉跟喝糖水似的，毫无效果。于是各种茶饮依旧是个人的首选，比较亲睐的有福建的铁观音和台湾的高山茶，前者回甘浓郁、后者清新爽口，在撰写攻略时沏上一杯能使精神振奋、文思清晰。当然比起桌上一堆茶具、拿着茶刀切普洱茶饼的胧月，个人赫然就是一个LU啊！





半夏点评

第一次到编辑部就曾经被苍穹的一套茶具吓到，后来才知道月姐姐的装备更加精良，和他们比我这个一般只喝红茶（还是茶包红茶）的人才是真正的LU！

酷洛洛的小提琴

在放假那段时间里，自己基本没怎么出去，几乎每天在家重复着吃饭→打游戏→看动画的循环（天外音：睡觉呢？）。突然有天在想：该趁假期学会一样技能。可是要学啥好呢，这时电脑突然回放起《FFⅩ》主角那一对在水中亲吻时响起的插曲《素敌だね》，其中的小提琴音悠然入耳，于是果断地打算上网网购，可是当时因为春节期间，所有快递都暂停，于是自己又特意跑了一趟乐器店，买了一台初学者用的小提琴。

结果假期间，我学会了一个技能，那就是锯大树……



◀手机里只剩下这张刚买时店员给小提琴调音的照片了（旁边啃瓜子的大妈大家请无视）。



半夏点评

马友友（酷洛洛）被公认为是编辑部最闷骚的人，这一次的TK专栏也灰常劲爆地丢出了小提琴这个利器，让编辑部内一片哗然，据传闻他还有一把吉他，看来酷洛洛要在音乐这个坑里待一段时间了。



阿鲁的《DQ Ⅶ》

我的《DQ Ⅶ》买的时候可是充满波折……由于这款游戏的发售日是2月7日，这是什么日子？春节前夕啊（春节是2月9日）！然后我还特地选择了在6号进行网购，并且找店主确认第二天必定能发货，加钱都无所谓，为的就是能尽量避开春节放假这个尴尬的时间段。仔细了又仔细、谨慎了又谨慎，最终选定了一家还算比较熟的店，并且对方也保证第二天能发货，于是下单、付钱。

一切都进行得很顺利，不过一直等到第二天的晚上我都没有收到发货的通知……不好的预感。问过店主后，果不其然，恭喜我被坑了，差评！果断换卖家，虽然对方确实在第二天发了货，但是为时已晚，和春节撞上了，于是我只能“开心地”吃着年饭，看着春晚，郭德纲赛高……好不容易游戏到货了人家快递还以春节期间人少为理由不送货（本人住的地方比较偏僻），于是大冬天的我还得坐个摩托（春节期间的士各种找不到）冒着寒风去取件，等我拿到游戏的时候已经是大年初二的晚上了。



▲为了你，我容易吗？



鲁叔的“坑”是坑爹的坑，可怜的鲁叔在过年期间被快递狠狠坑了一次，不过其实更坑的是——最后这篇攻略由于种种原因并不是由鲁叔完成的。



LIKY的16G卡

话说2月28日这天上午，在不断刷新PSN中终于发现了《梦幻之星在线2》的名字，立马点击下载，一看容量3.02G，暗自庆幸一声：还好我的4G够用。然后花了一上午终于下载完成，满怀激动的心情开始进入游戏，结果刚刚看完片头动画就跳出一个提示：请更新补丁。再一看补丁大小，1.05G，不死心的我仍旧抱着侥幸心理点击更新，结果不出意料地提示“容量不足”，然后我就石化了，暗骂一声“坑爹”。当天就去店里买了一张16G的卡，这下终于满足了。顺便说一下价格，265元，港版。





酷洛洛早有先见之明地在过年前就买了大容量卡，一个《梦幻之星在线2》让众小编纷纷更换了手里的装备，随着以后不断更新，不知道会不会有16G也不够用的一天，看来这个坑不小啊。



马修的《口袋妖怪》

跳坑专递——半夏这栏目名字起得真好，个人感觉来，网购时由于直接走网银付款，略过了实体店购买时交出票子这最揪心的过程，以轻松的心情得到非常想要的东西，的确很容易上瘾，也比较容易掉坑，这里就为大家说说我购买正版《口袋妖怪》的几个故事。

《口袋妖怪 黄》和《口袋妖怪 银》，大家都认识吧。能看出和盗版卡的区别吗？说实话很不容易，但正版的GB、GBC和GBA卡摇起来里面会哗哗响。这当然不是玩GB和GBC时候网购的，十五六年前本人和大众一样都是盗版用户。毕竟每个月700不到的薪水买正版要花进去半个月收入，而且还根本买不到正版，那时还没有淘宝呢。这两盘卡的真相是纸鸢还是撰稿人时在淘宝上发现的两个旧的正版卡，那时本人完全没有网购的习惯，于是直接给纸鸢汇了款让他帮我买了

下来，然后寄到深圳。买的时候想的是想怀旧，



毕竟这是当年玩得最HIGH的两部作品，但一直到现在也没开启，有些美好的东西果然只存在于以往的回忆中，毕竟我还有那么多第四代的精灵要培养呢……



虽然作为老牌口袋玩家，但本人网购的第一盘《口袋妖怪》是从3DS才开始的。2004年来编辑部后买了第一张正版《口袋妖怪 绿宝石》后，去东门的游戏店买正版便成了习惯。到了2008年因为某大事影响得游戏店那不好进货了，于是托人从香港往过带，《白金》和《心金》都是朋友帮忙从香港买来的。而《黑·白》出之前我已经网购了《高达无双2》，但买《口袋》还是习惯于找人带……由于《黑·白》那次晚玩上好几天，而朋友对《口袋大乱斗》又提不起兴趣也就不会因此去香港，尽管本人完全可以去游戏店买，但多年以来已经懒得往游戏店跑了，于是终于开始自己网购了我的第一张《口袋妖怪》——就是《超级口袋妖怪大乱斗》，后面还有《黑2》和《伟大之门与无限迷宫》。嗯，时间过得真快，现在网购的《口袋》都三张了……



《口袋》的坑可不小，随着这几年购物方式的变迁，马修的《口袋》坑也越挖越深，不过也是越挖越快乐，别看他每次都抱怨没时间玩，其实玩得可高兴呢。

乌冬的《高达UC》BD



最近碰上《高达UC》BD的第6卷即将发售，正好把前5卷拿上来说说吧。《高达UC》的DVD/BD从2010年推出第一卷，之后以大半年一作的速度发售，到现在已经过了3年了，原定的6卷结束也变成了7卷结束（希望不要拖到2014年）。话说时间间隔那么长，有时还真怕自己忘了买，特别是初回版这种东西一旦迟一点就买不到了，虽说初回只多了一个特制的外壳这种坑爹的特典，但问题是前几卷都买的初回，一旦混进个普通版，在排成一列的时候的违和感可不是一点半点……这就是所谓的强迫症吗?



乌冬锅锅是编辑部内公认的饭AKB的人中最会打《怪物猎人》的、玩《口袋妖怪》的人中最会打《高达EXVS》的人……从这句话也能看到他这种全方面挖坑的特质，这次只是小晒了一下《高达UC》的BD，其实他AKB相关的BD比这个可多多了。

胧月的书

古人日光浴，裸腹朝阳，谓之“晒书”。我也晒书，但断没有古人这么潇洒。身在异地的我一来没有文学青年必备的书柜，二来没看过多少书，三来没看过多少正经书！惟一的晒法，是每辑《掌机王SP》小编寄语中的三分地界。朋友说你那小编寄语真好写，每辑罗列几个书名再发表一下感慨，几百字就出来了。嗯……好像的确是。

因为工作需要，编辑部经常会从日本亚马逊购买参考书，出于节省邮费的目的，我也时不时搭一下便车，顺带买几本自己需要的书。在这次栏目中就爆一爆买过的这些书吧，有些是出于工作需要，有些完全属于个人兴趣了。



▲《恶魔召唤师 葛叶雷道对孤独稀人》的全套漫画，画风相当不错，王道的正统剧情，兼具悬疑和日本民俗要素，结局很热血。



▲一些游戏的官方小说，老实说很多质量都较为一般。



▶与游戏完全无关的一些《秒五》书籍，有官方小说、漫画。《草竖琴》、《萤·烧仓库·其他短篇》和《心》这三本是筱原明里分别在高中和待嫁时期读过的书，各自有其隐喻，《心》是特别毁感情的，假如你是《秒五》的“炸火车”党，建议别看。最后这本《从此以后》跟《秒五》没有直接关系，只能算我的期望。



半夏点评

惊奇地发现月姐姐的《秒五》收集堆中有一本我也有，晒书总是既甜蜜又痛苦的，甜蜜的是这些文字都被自己拥有，真心喜欢能够反复阅读自然满心欢喜，痛苦的是远在异地一想到这些甜蜜的包袱该如何运回家，就万分头疼。哎……可惜我的书都像吸血鬼一样，看到阳光就会灰飞烟灭，不然也想好好晒上一晒呢。



半夏的小人

半夏家养了一堆小人，他们也许没有生命，但是有他们的照片总是别有一番风味。熟悉掌机王官方微博的人一定对这些小家伙不会陌生，每每半夏第一时间接回什么游戏，总会让这些小家伙带着游戏跟大家见面，也算是简单的攻略预告吧。在这里把这些小家伙出没的照片整理在一起，想要看到更多关于他们的照片记得去关注掌机王官方微博哦（http://weibo.com/pgking）。





自我点评

嗯，真是既晒了游戏又晒了粘土，自我表扬。其实粘土、手办这个坑真不小，有的时候入一个粘土可能只为了一张脸，一个部件，不过和隔壁编辑部八老师、九老师养娃娃相比，我还是蛮省钱的嘛（自我安慰ing）。



白菜的迷你掌上空调

这个玩意儿是白菜去年在香港买回来的。当时是炎炎夏日，白菜与乌冬漫步在旺角的信和中心商城里，忽然看到有的小商铺摆着这玩意儿在卖，名曰迷你掌上空调。白菜是个空调追捧者，拿起来吹了吹，似乎确实能感受到一阵凉意，想想公司的空调离白菜位置有一段距离，为了迎接即将到来的《P4G》攻略制作，于是就花了50港币买了一台带走。

首先来看看这台机器的运作原理：将随本体附赠的小瓶子里装满水，放进冰柜制冷一段时间，然后将冰水洒在随本体附赠的吸水海绵上，这样就得到一块散发着冷气的海绵。再将海绵放置在机体的后面，让风扇抽取空气时经过海绵制冷，再从送风口送出来，就变成冷气了。

原理是很简单，但实际使用下来的感觉并不太好：首先制冷效果非常有限，从送风口送出的冷空气，顶多就比周围环境低个1、2度；其次是送风口的空间太小，打风面积实在难以令人满意；最后是持续时间太短，在公司开着空调，室温约24度的情况下，大概吹上一个多小时就完全没有效果了。当时白菜就破罐子破摔，心想反正也就是50块钱不到，当成玩具玩玩算了。结果只用了大概一个月不到，内置风扇突然就罢工不转了……于是白菜只得又默默接上了20元的USB风扇……







半夏点评

去年夏天我就发现白菜师父那有好几个小风扇轮着转，估计今年他还会买上好几个，其实这种小风扇的质量都不怎么样，这算是被商家忽悠着掉坑么？

看了坑中小编的百态不知读者们有何感想，其实这些所谓的坑都是建立在爱的基础之上，坑什么的拿爱填吧，祝大家也早日找到属于自己的……坑！



《掌机王SP》的固定栏目"游戏一品轩"，其名称源自编辑部附近的面包房，取其"点心"之意，为读者推荐一些当期值得关注的二三线作品，"吃"的本意并未保留。不光是写作风格，就连吃，小编中也存在着不同流派，侧重于效率、味道、健康、经济不一而足。这次借着200辑的东风，不妨顺便溯流归源，借着不大的篇幅表达一下小编们对一直以来支持自己生命能量的重要道具的敬意。九人九品，菜式微不足道，重在分享。

一品轩



LIKY



"游戏一品轩"面对真的"一品轩"，好像有种李鬼见李逵的感觉，咳咳，不过咱的"游戏一品轩"栏目名当初也的确是受了人家的启发才确定的，还好人家没找我们算账（笑）。作为一家蛋糕连锁店，"一品轩"在深圳还是比较常见到的，我们公司楼下就有一家，只是本人除了预定生日蛋糕的时候偶尔会光顾一下外，平时倒是很少进门，因为它家的东西相对来说还比较贵，当然，一分钱一分货，口味还是挺不错的。一般来说，本人早餐有时候会在公司楼下的"7·11"买个面包打发，而且基本都是挑最便宜的那种买（可怜啊），只是当"7·11"的物价一路上涨、某一天当我发现连最便宜且难吃的嘉顿忌廉面包都要卖到3块5以上时，我终于忍无可忍了，这时我扭头发现窗外不远处"一品轩"三个字，然后义无反顾地走了进去……橱窗中玲琅满目的各式面包正散发着诱人的香味，我努力在其中寻找最便宜的，终于发现一个同样只要3块5的蛋挞面包，哎呀呀，一看就比那个嘉顿忌廉包好吃一万倍，赶紧买单。就在MM接过钱的一刹那，我脑中灵光一现，突然大吼一声"等一下"，然后在包中翻了半天，翻出一张会员卡，这可是我几个月前在这里定生日蛋糕时顺便办的，还好记起来了。MM熟练地刷完卡，悦耳的声音传来："先生，打完折3块2！"我更加满足了，微笑着对她说了声："谢谢！"然后咬了一口面包，果然好吃啊。



海鲜捞面

马修

本人属于不定期带饭党，因此在不带饭的时候，面对周围快餐店动辄15、20元的价钱，不免觉得贵。于是编辑部楼下那个用数字命名的某便利店的海鲜捞面就成了我的首选。对于我这种忙起来茶饭不思、闲起来喜欢也上上网的性格，买来放在手边吃实在是非常方便。想当初海鲜捞面刚上架时候记得非常受欢迎了，当时鲁叔、乌冬他们甚至以此为早点和午餐，并写进了“小编寄语”，不过现在早已过了新鲜期，所以吃这个的也就不多了，而马修我是还在坚持吃捞面的少数人之一。

之所以还选择捞面，原因首先是前面说的便宜，一份捞面加四个肉丸就7.5元，尽管现在涨到了8元，但比周围快餐店吃一顿还是要便宜出一半，而且量也还可以。然后是快捷，下楼几分钟就搞定，拿到楼上不管是上网还是整理稿件都很方便。味道上说，海鲜捞面主要来自于海鲜酱，加上自己加的酱油、番茄酱、辣酱这些混合起来的味道。而对于我这种吃粉、面类从来不留意口感的人来说，口感上就难以评价了。至于营养，除了肉本身的蛋白质这些，剩下的主要就是淀粉了，纤维素可以应该是0，维生素B族什么的也不用指望，最大的作用依旧是吃饱了防止下午饿了肚子。

▲马修写这段文字时的午餐——味美但没什么营养的捞面，香肠是套餐外额外加的。

秋刀鱼

胧月

■红味很重，实际口感也偏咸，不过套用阿鲁的一句话：“这样吃得才爽。”

我就是栏目前言中说的“重效率型”，吃饭上的时间花得越少越好，大中午的宝贵休息，浪费太多时间吃饭会导致少看很多《苍翼》对战录像、《三国杀》视频和动画，偏偏这次介绍的这家是出名的慢工出细活，餐厅人手少不说，做的又是石锅一类的费事食物，从点餐到上餐短则一刻，长则半小时，似乎与我的省时原则相违背，让我来解释一下其中稍显复杂的辩证关系好了。

首先“吃饭省时原则”仅适用于不太繁忙的平日，这样才有空做其他事情。一旦忙起来，中午就要面临三种选择：1. 赶快吃完，回来继续码字；2. 前一天熬夜太长，中午必须睡觉，连吃饭都省了；3. 和欠债一样，活儿多了不愁，为下午能集中精力和继续熬夜，需要吃些特别合胃口的。当选择了第三项时，连漫长的等餐都成了告别电脑的休憩时间。味道方面就不直接形容了，只能说来自各地的其他小编在吃过后没有说不好的，酷洛洛和半夏更是在尝过一口后立即跑去柜台加单。除了主菜的鱼，我还习惯追加一份炒杂菜和第二碗米饭，以调剂一下咸味。

牛肉火锅





▲为了庆祝鲁叔生日，大伙一起吃了牛肉火锅，虽然主人公鲁叔因回重庆养病缺席，但还是特地拍下这张照片给他发了过去。

结完稿的休息日，作为辛苦了大半个月的犒劳，几个住得近的小编就会约到一起吃顿好的，因为有两个重庆人，所以火锅类是最常吃的。除了较远的重庆火锅外，常去的还有一间离公司并不算太远的潮汕牛肉火锅，虽然潮汕火锅的汤底比较清淡，但因为味道还不错，也深得两个重口味的重庆人的喜爱。

除了作为主角的牛肉外，吃牛肉锅时我们通常还会点牛丸、牛百叶、牛肚等配菜，不得不说的是这里的牛丸，做得非常有牛肉味和弹牙，因此很抢手，像鲁叔这种迫不及待的一般都会在牛丸煮个七八成熟的时候就会先下手为强，等到其他人吃的时候就没剩几个了，所以一般我们都要点两盘才够吃。酱料方面，和重庆火锅的油碟不同，潮汕火锅的配菜在涮好后都会点各种酱来吃，最常用的是沙茶酱，其他还有辣椒酱和酱油配剁椒，毛老师能“忍受”口味清淡的潮汕牛肉火锅还真完全归功于沙茶酱，他基本吃什么都会加，而我个人则比较偏向酱油配剁椒。另外这间店还经营粉面，虽说不上物美价廉，但也是物有所值，用料非常足，所以在吃火锅的时候我们也会点一大盘炒牛肉河粉，用来代替米饭。

蒸菜

阿鲁

本人比较喜欢一家以卖蒸菜为主的小店，可以笼统地用四个字来形容这间店，那就是“物美价廉”。虽说经营的是湖南菜，不过菜品的味道并不像在很多湘菜馆吃到的那种干辣，也许是因为经过“蒸”这种烹调手段后把辣度给缓和了，吃起来没那么冲。就连不太擅长吃辣的酷洛洛、半夏等人也时常会去光顾此店，由此可见一斑。

店面不算大，店里大部分工作人员都是老板娘的家人，几岁大的孩子也经常在店里跑来跑去，整体透着一股浓浓的家庭气息，温馨感十足。我们经常会点的才有：肉饼蒸蛋、油豆腐蒸肉、外婆菜炒蛋等



等，虽说菜品的种类总体来说不算多，但每一道都散发着浓浓的乡情，就像守候许久的母亲为归来的游子奉上的家乡美味。这是家的味道，亲情的味道，母亲的味道，归乡的味道，思念的味道。这些味道已经在漫长的时光中和故乡、传统、家庭、期盼等感情和信念混合在一起，才下舌尖，又上心间，让我们几乎分不清哪一个是滋味，哪一种是情怀……（众编：你《舌尖上的中国》看多了吧！）



苏丝黄

酷洛洛

　　酷洛洛为大家介绍的是与公司有一定距离，位于购物公园酒吧街附近的一家商务餐厅。“苏丝黄”这一名字是源自英国作家李察·梅臣，于 1957 年出版的一本爱情小说《苏丝黄的世界》。文中身穿旗袍，长发披肩的东方女子苏丝黄，让当时全世界认识到香港的面貌，该小说曾在 1960 年被好莱坞拍成电影。相信大家了解该名称的来源后，也能猜到这餐厅主打食物是香港风味了吧。

　　该店内部装修很不错，一看就是大餐厅，不过平时酷洛洛是不会去这里吃饭的，因为……整体价格略贵。不过上班日的中午，该店会有商务午餐，平均价格在 20 ~ 25 元左右，此外还附送饮料。相比平日一杯 15 块钱的冻柠茶，中午点套餐会划算很多。除了价格外，让酷洛洛青睐这里的当然还是该店的食物的味道，尤其是叉烧饭和饮品十分地道，就跟在香港吃差不多。说那么多也没用，还是让各位看食物图片更实际。



冻柠茶 + 咖喱鸡饭

火山叉烧配玫瑰油鸡饭

尖椒牛肉饭

▲黄油菠萝包，简称“菠萝油”，这店还把黄油冰镇，不明觉厉呀。

家常菜便当



苍穹



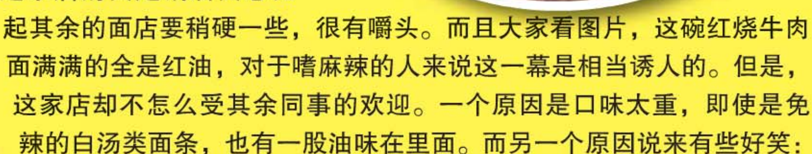
▲所谓“幸福”，其实也和家常菜一样，是简单平淡的。

对于离乡在外、出门打工的人而言，吃住是首要问题。每每吃着快餐店不合胃口的食物，深夜加班看到捞地沟油的人影时，总会想起家常菜的简单温馨。回想起来人在大学时经常在宿舍自己做饭煲汤，因为食堂的饭菜总会引起胃部绞痛，而工作后却越发无暇煮饭，仅有的一点厨艺也就渐渐荒废了。自从租房并把母亲大人从老家接到深圳后，吃饭的问题得到了彻底的改善。早晨出门时带上便当，中午休息时到微波炉前一热，再也不用为去哪家餐厅吃饭而发愁。虽然个人表示带些前晚的剩菜剩饭即可，但母亲总会一大早起来很花心思地制作便当。番茄炒蛋、糖醋排骨、红烧茄子……虽不是什么龙肝凤髓、山珍海味，也不像外面饭店那么种类繁多，但熟悉的家常菜更让人吃得安心，胃痛的老毛病竟也渐渐地好了。顺带一提，编辑部里还有美编咕噜坚持每天带饭，马修和 sienna 曾经也是“带饭党”，不过近来却渐渐从中午热饭的队伍中消失了，原因有待调查。

四川面条

白菜

编辑部楼下有一家名为“牛王庙”的四川连锁面馆，在白菜刚到深圳之际，由于还未习惯四周清淡的口味，所以长期去这家店叨扰。这家店的面起锅后面芯比起其余的面店要稍硬一些，很有嚼头。而且大家看图片，这碗红烧牛肉面满满的全是红油，对于嗜麻辣的人来说这一幕是相当诱人的。但是，这家店却不怎么受其余同事的欢迎。一个原因是口味太重，即使是免辣的白汤类面条，也有一股油味在里面。而另一个原因说来有些好笑：红汤类的面原本是可以控制麻辣度的，点单的时候我们都会跟服务员说“免辣”、“微辣”或是“麻辣”，个别口味极重的，比如阿鲁，甚至会说“加麻加辣”。但是根据我们长年以来的经验推断：不管你怎么跟他报，最后出来的成品其麻辣度似乎都是随机的。在拍摄这张照片时，乌冬点了一份免辣的排骨面，阿鲁点了一份加麻辣的鸡杂面，但两人的面条最终端上来后在外观上看起来都是一般红艳。喜欢辣味的胧月以前也被面里偶尔一次重度的麻味给伤得不轻。看来能吃“辣”的人有得是，但能吃“麻辣”的人还真是只有巴蜀地区才出。



寿喜烧

半夏

不知道大家有没有看过《世间奇妙物语》，这是一部由富士电视台推出的特别电视剧，每一季都会推出一部，讲述一些奇妙的小故事。这其中有一集讲述了日本寿喜烧（牛肉火锅）的故事。大概从那时开始，本人对寿喜烧的喜爱就推升到一个制高点，每次吃日料只要看到这道菜几乎是必点。寿喜烧又可称为锄烧，据说起源于日本明治时期，农人们在农事繁忙之余，利用手边可得的铁制农具如锄、犁的扁平部分，放到火上烧烤肉类食用。



◀半夏于各个日料吃的一些寿喜锅。

一般的做法都是在锅中放入特殊的酱汁调料，然后将牛肉、金针菇、蔬菜、豆腐等各种美味按照一定比例置于锅中小火慢煮直至滚沸。略微讲究的关西吃法还会以牛油热锅，事先翻炒牛肉等等，各地做法不一。在比较正宗的店里吃寿喜烧时店家会提供一只鸡蛋，这只鸡蛋并不是放在锅中的，而是要打在碗里，当滚烫的食材夹出锅之后放在鸡蛋中裹上一层蛋液再吃，不仅起了降温作用，同时也别有一番风味。



▶牛肉一定要蘸蛋液，味道非常好。

总是在餐馆吃寿喜烧，笔者生出了自己做的想法，想要自己制作，汤底必然是关键。第一次购入的寿喜烧汤底是从香港某大型超市，用光之后发现国内淘宝也有售只不过略贵。将汤底调料和水以一定比例混合，然后加入自己想吃的东西，以牛肉、蔬菜、豆腐、金针菇为主，另外还可以加入番茄、乌冬、粉丝等等，之后慢慢煮熟就可以吃啦，味道也很不错哦。自己做的最大的好处就是便宜，能够用外面一半的价格吃到更丰富的东西，另外和家人、朋友围坐一团吃着热乎乎的火锅也是冬天里的一件快事。



▲虽然外观不怎么样，但是自制寿喜烧的味道不比外面的差。

200辑寄语

这里收录的是兄弟部门《游戏机实用技术》、《掌机王SP》的离职编辑、撰稿人、同行、游戏从业人员以及游俏小筑的美女嘉宾们的寄语。小编谢谢大家！

UCG编辑 纱迦

在去年春天，《游戏机实用技术》迎来了300期的纪念时刻。一年之后，我很高兴地看到，《掌机王SP》也迎来了200辑的大喜日子。《掌机王SP》自诞生以来，一直是国内最优秀的掌机刊物。从当时的GBA到如今最新的PSV，可以说《掌机王SP》伴随着好几代掌机用户一起成长，为中国玩家作出了卓越的贡献。

《掌机王SP》一直是《游戏机实用技术》的兄弟刊物，很多编辑（包括我本人）都曾为《掌机王SP》撰写过文章，而《掌机王SP》的编辑也经常会来《游戏机实用技术》作客。在200辑这个大好的日子，衷心祝愿《掌机王SP》能够越办越好，继续为中国掌机玩家谋福利！让我们共同期待下一个100的到来！



UCG编辑 八重樱

恭贺兄弟刊物《掌机王SP》喜迎200辑！作为国内最权威专业的掌机游戏刊物，《掌机王SP》能有今时今日的成绩与各位编辑们的辛勤努力以及广大读者们的长期支持是密不可分的。在成为一名编辑之前，《游戏机实用技术》和《掌机王SP》就是我每月必买的书刊，可以这么说，我会走上游戏编辑这条从业之路，很大程度上是受到了这两本书的影响。我是个不善言辞的人，除了“感谢”二字以外似乎也说不出什么华丽的贺语，衷心祝愿《掌机王SP》以200期为一个全新的起点，再接再厉更创辉煌！

UCG编辑 洛克

回想和《掌机王》初遇之时，本人还是一名处于懵懂时期的初中生。那时的电子游戏还被父母视为“洪水猛兽”，家用游戏机必然是玩不起的，于是一台小小的GBA和《掌机王》陪伴我度过了最难熬的初中时光。那时，谁又能想到，这么一本小小的书对我以后的道路产生什么影响？九年的时光转瞬即逝，我们也迎来了《掌机王SP》诞生200辑的辉煌时刻。衷心祝愿《掌机王SP》更上一层楼，让我们300辑再见！

UCG编辑 狼来了

回想起第一本买的创刊号《掌机王SP》已经不记得是多少年前的事情。期间因为读大学在100多辑的时候便停止了购买，毕业后成为了上班族的一员，无意中在附近的报刊亭看到了熟悉而又陌生的《掌机王SP》，那一刻学生时期“成为编辑”的种子突然在我的心中萌芽。经过辗转周折后，虽然没能加入“掌机王”的大家庭，但却成为了兄弟杂志《游戏机实用技术》的一员，尽管有种喜欢的人结婚新郎不是我的微妙感，但在这里依旧祝福我的至爱——《掌机王SP》200辑生日快乐，在往后的日子里你依旧是我心中的彼岸。

UCG编辑 九兵卫

从第1辑开始买《掌机王SP》，九年多的时间转眼就过去了。高中的时候基本以掌机为主，所以《掌机王SP》的出现就像是一本专门留给自己的攻略手册，每次买到都是爱不释手。当年最后几页的交友栏目也是印象颇深，在那个通信还得靠平信的年代，QQ也不是随时能上，能认识其他城市的玩家简直想都不敢想。现在时代已经完全变了，但回想起那种感觉依然相当美好。

离职编辑 雷伊



依然清晰地记得100辑的时候，和众小编们在办公室里的调侃碎语，时间一晃已经来到200辑，在感叹时间过得如此之快的同时，也不由对我们的书刊、我们的团队产生敬佩之意，这其中有多少坚持，有多少对现实环境的妥协，身为过来人的我，再清楚不过。虽然离开大家庭已有一段时间，但现在依然会保持着每天浏览掌机游戏资讯的习惯，每天在群里讨论得最激烈的，也依然是游戏，而且又与胧月同住一屋檐下（哔），所以其实感觉自己一直都未曾离去。生活有了一些变化，却又似乎没有变化。祝《掌机王SP》越办越好。

离职编辑 琉璃



★Hi，各位玩友们，已经有五年没有与大家见面了。接到马修的消息时，自己正在玩着《灵魂献祭》。他说《掌机王SP》已经200辑了，希望大家都能来寄语中聚一聚时，往日里的回忆一下子就涌上了心头，放下手中的游戏，却一时间不知该如何将这份回忆写做短短几句话与大家分享。

★虽然离开《掌机王SP》，自己却始终放不下热爱的游戏事业，这几年依然在游戏圈中摸爬滚打，相信只要不放弃，终有一天能实现自己年少时的梦想(*^__^*)。

离职编辑 铭风



◆一转眼又到了《掌机王SP》200辑了。从200辑到现在，游戏业界发生了很多事，掌机也经历了换代。很高兴自己喜爱游戏的心并未随年龄的增长而改变，并经常能够为《掌机王SP》撰写一些文章。忠心祝福这个国内最优秀的掌机游戏刊物能够再创更高辉煌。

◆随着新一代游戏玩家的成长，掌机玩家群体也越来越壮大。在上海，3DS邂逅通信每天都能邂逅到不少人，周末联机聚会场所也经常爆满。和新一代玩家聊到《掌机王SP》感触比较深的有两句：1.我是看《掌机王SP》长大的。2.铭风是谁？

◆最后热烈祝贺胧月同学成功拿到孙尚香主题的《真・三国无双7》特典！

离职编辑 海文



不知不觉间，《掌机王SP》已经迎来了自己的200辑的生日。当年在校园的书报亭一角瞥见的羞涩少女，现在已是出落得亭亭玉立，光彩照人。作为曾经的一名编辑，在这个生日里，心中惟有无尽的温暖与祝福。从大学毕业后，只身一人来到南方的这个海边城市，顶着烈日第一次踏进编辑部时的忐忑；与同事们一起熬夜写稿，只为了给读者们献上最完美的阅读体验的那份激情与执着；从读者来信和掌门人中与大家一起分享游戏中生活中的种种感悟与快乐时的那份感动……所有这些强烈的情感仍然永远停留在我的心中，成为记忆相册中的珍宝。我相信《掌机王SP》在今后的日子里，每一天都会变得更加成熟，更加引人入胜，将游戏的快乐传递给更多的读者，因为我知道，每一本《掌机王SP》所联结起的，一直是最认真负责的编辑团队和最富热情活力的玩家群体！时光流逝，我们因游戏而结下的缘分则永不褪色，《掌机王SP》，生日快乐！

离职编辑 伊娃



2011年1月19日，我离开深圳也告别了我深爱的编辑部，在这劳碌又幸福的两年三个月里，我感谢这群单纯、善良、乐于助人的工作伙伴，也感谢包容和可爱的读者们，让我在游戏业留下了艰涩而沉甸甸的足印。这是一段久远的回忆，更是一个旧日的美梦。

如今为人母十个月，我的人生有着诗意般的提升，宝贝的到来让我内心的母性得到焕发，再多的辛劳愁苦，也仍是心心念念地守护着这个天然娇嫩的小生命。曾经任性的我从此有了耐心和自制，曾经胆小的我从此有了自信，曾经脆弱的我从此变得坚强。

宝贝寄语：妈妈说等我长大了她会带我去编辑部，顺便让我拜会宅蜀黍和美姨们，你们欢迎吗？(*^_^*)

离职编辑 软饼干



时间过得真快，《掌机王SP》已经迎来了第200辑。如今小编饼干早已离开编辑部好多年，身分已经从编辑变成了普通的读者和玩家，平日里只要与友人一谈到游戏，立刻会想起自己在《掌机王SP》的美好回忆，想起当年与我一起为游戏事业挥洒青春的同僚们，包括所有《掌机王SP》的帅哥美女小编以及一大批在幕后默默奉献过的美编美女们（^_^）。特别是会经常想起当年与米格和宇轩一起主持特色栏目以及制作米饼搞笑视频时的酸甜苦辣，这些都给读者带来太多太多的快乐，不知道你们是否还记得当年名震江湖的“米饼轩”呢（笑）？最后想说的是，《掌机王SP》200辑将会是一个新的开始，新一代的小编们依旧会如同老编们一样，把最棒最活泼最有看点的《掌机王SP》带给广大热爱掌机热爱游戏的人们！

离职编辑 紫枫



很多人都觉得编辑部是个非常奇妙的地方，一帮二三十岁的小伙姑娘们每天混在一块儿讨论各种玩乐宅等话题，过着在一般读者看来很是梦幻且不着边际的生活——这就是一帮为了梦想聚在一起的大孩子。

不可否认的，其实这也就是一份工作。

只不过，带上了一份叫做“梦想”的东西。

如今，已然混迹在所谓“普通社会”中好几年的我，常常在各种的推杯换盏酒酣耳热之后，醺醺然地怀念起当年在编辑部跟大伙儿一块儿的日子——或许那是这么多年的工作生涯中，惟一不曾有过勾心斗角的日子。

可能，以后也不会有了。

抱歉，宿醉未醒，神思不属，有点言不着调，在这个特殊的寄语时刻蹦出来我这么任性的一段，望大家原谅则个。

祝，《掌机王SP》200辑生日快乐！

同祝，各位《SP》同仁及读者们快乐！

离职编辑 羽纹



一转眼，离开掌机王已经三年，这三年里时间里，头一年基本上是用来熟悉新工作并不断充电，毕竟我现在的工作和游戏没有半毛钱关系；逐渐上道后，第二、三年就轻松了不少，接下来嘛就和多数人一样在工作稳定后去完成了婚姻大事并“光荣”地当上了房奴，总的来说过着平淡而悠闲的日子。

游戏方面，由于个人喜欢的那几个系列只有《火纹》、《机战》和《MH》，所以基本上都是在怀旧。现在回想起当初在编辑部时由于工作关系无论情愿与否都会接触不少新游戏的日子，有时候会羡慕不已。

蛇年里自己的任务和心愿很多：完成新房装修、再出国旅行一次、考驾照、锻炼身体搞点肌肉等等，希望能一切顺利。最后嘛向还在为200辑准时出版而不停忙碌的老同事们说声“辛苦了”；向一如既往支持《掌机王SP》的读者们说声“谢谢了”。

离职编辑 米格

一晃都200辑了，时间过得真快，在这个掌游不断被手游冲击的时代，偶尔在报刊亭翻起本《掌机王SP》，或是看到iPhone上移植的NDS游戏，还是充满了熟悉的温馨感受。虽然已经离开了《掌机王SP》的小编团队，但夜深人静的时候时不时还会想起和兄弟小编、和玩家们一起聊天打游戏的快乐生活。现在混迹在广告圈的我真的感谢每位好友给我的快乐，也教了我很多。最后，祝愿《掌机王SP》越办越好，给更多玩家送去开心，我会默默送上祝福。米格敬上！



离职编辑 洋葱

突然被告知要写200辑纪念刊的寄语，感叹时间真是过得飞快。感觉距离之前的100辑庆祝只是一眨眼功夫，还清楚记得当时众人聚在一起庆祝的景象，以及那块尺寸有些不够吃的蛋糕，不知道今年有没有加大号（笑）。为《掌机王SP》的顺利发展感到高兴，没能和大家在一起庆祝有一些小遗憾，也祝《掌机王SP》今后越办越好。



离职编辑 宇轩

不知不觉已经过了这么长时间了，埋头写攻略、赶稿子、三天不睡觉做“米饼轩视频”的日子，感觉还似昨天一样。随着现在手机游戏的崛起，传统掌机平台的游戏发售量大不如前，很多时候拿着PSV都有“玩什么好啊”的感叹。但是仔细一思量，许多手机游戏转过去的都是那些原来在NDS上的低成本小品。真正有分量的游戏，还都在传统平台上。因此，虽然时代不一样了，但再过100辑，我依然相信还是有人和我曾经一样，在被窝里左手一本《掌机王SP》，右手一台掌机，创造着一夜又一夜难忘的回忆。



离职编辑 盲先知

不知不觉，《掌机王SP》就要迎来自己的200辑生日。虽然离开《掌机王SP》几年了，不过经常在写稿件投稿时还有种身在编辑部的感觉，当初制作第100辑特辑时的种种还历历在目。回想当初新游戏到手和大家联机对战的兴奋、和众小编一起讨论游戏的快乐、在编辑部通宵加班的辛苦、截稿交印时的成就感，编辑部里度过的三年一幕幕从眼前划过，感慨万千。这段时光让我学到了很多，也交到了许多志同道合的朋友，更重要的是让我结识了广大热情的读者，并以自己曾经为你们服务过而深深地自豪。200辑是一个新的开始，相信众小编会将更丰富更有趣的《掌机王SP》带给大家，我也会一如既往地支持《SP》，为广大读者献上更多的精彩！



离职编辑 嘟嘟

记得我离开时，是120几辑吧，说起来《掌机王SP》小编是我第一份工作，那时还没毕业，时间真快。或许新读者对曾经的部分编辑有些陌生，不过对我来说，时隔几年，在深圳度过的编辑时光仍然记忆犹新。

从前认为编辑就是每天各种游戏，好一份奢侈美差；成为编辑之后，才发现有大量的时间需要走马观花和摒弃偏好，所以私下来讲，其实自主的状态，才是最奢侈的。而选择了非游戏行业的如今，更是有着各种名目在耗费和争夺着人生的点滴，游戏时间越来越少，乐趣却在增多。

在《掌机王SP》200辑之际，衷心祝愿大家万事如意——无论梦想、生活，希望大家能够自由自主地体验游戏和人生乐趣，也许在《掌机王SP》300辑的时候，我们再见，一切都很美好。

离职编辑 纸鸢

得到的和得不到的

《掌机王SP》出到100辑的时候，我还是一个铁杆读者外加偶尔写写“专题企划”的撰稿人，当时看着老编辑们的100辑寄语，也曾幻想自己能够在200辑时成为书写寄语的一员，没想到就这样如愿以偿了。

过去的8年时间，《掌机王SP》一直陪伴着我，从一个中学生到走向社会，让我得到了许多曾想得到的：比如看见自己的文字印在书上，比如成为一个游戏媒体编辑，又比如体验到深圳这座前沿城市的生活……

可有些终究是得不到的，就像我没能如既定计划般以在任编辑的身分完成200辑的制作，而是在阴差阳错之下以离职编辑的身分来书写这段寄语，尽管是个不大不小的遗憾，但在《掌机王SP》工作的日日夜夜，已经成为我人生中最宝贵的回忆，尤其是和曾经仰慕的编辑们变成现实中的同事时，那种奇妙的感觉至今难以忘怀，而在此期间学到的专业知识、工作经验和处事能力，足以使我受益一生。

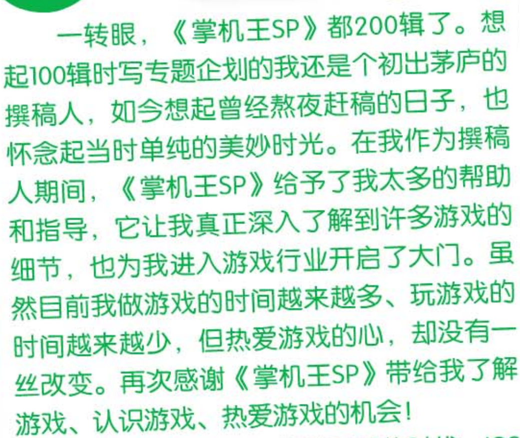
200辑快乐，我最爱的《掌机王SP》，你给了我很多，还请你陪着我继续走下去！

前《掌机迷》编辑 露琪

《掌机王SP》200辑了，作为曾经的竞争对手（笑），特地发来贺电！说起来离开这个行业已经有些年头了，尽管现在没什么时间看书刊杂志，可一旦随手翻开身边的一些刊物，总是会注意字里行间有没有错别字，这个职业病怕是改不掉了（笑）。虽说是名义上的竞争关系，但我想大家对游戏的热忱是不分你我的，只不过我们没能经受住互联网的冲击倒下去了。所以，请《掌机王SP》跨过我们的“尸体”，继续将掌机游戏文化发扬光大！

Square Enix程序设计师 JackyW

在据置型家用机更新换代，掌机业界螳螂捕蝉、智能手机黄雀在后的这样一个大时代里，《掌机王SP》迎来了其两百辑的一个轮回。两百辑，如果排除六年怀胎不见结果的特殊情况外，按一个游戏大作的开发周期来说已经能经历三代，是一个系列逐渐走向成熟的年纪了。托智能手机的福，越来越多有梦想的人将目光投向了移动式设备的游戏开发，同时也不断促使着传统掌机界的优胜劣汰使其成熟起来。作为一个以游戏为梦想和饭碗的人，自然也希望能在一个更加成熟和广阔的环境中展翅翱翔。无论如何，这都是一个值得纪念的时刻，希望《掌机王SP》三百辑、甚至四百辑的时候，我们能看到一个更加成熟的掌机游戏业界，一个更加成熟的《掌机王SP》。



编委 钟翔

一转眼，《掌机王SP》都200辑了。想起100辑时写专题企划的我还是个初出茅庐的撰稿人，如今想起曾经熬夜赶稿的日子，也怀念起当时单纯的美妙时光。在我作为撰稿人期间，《掌机王SP》给予了我太多的帮助和指导，它让我真正深入了解到许多游戏的细节，也为我进入游戏行业开启了大门。虽然目前我做游戏的时间越来越多、玩游戏的时间越来越少，但热爱游戏的心，却没有一丝改变。再次感谢《掌机王SP》带给我了解游戏、认识游戏、热爱游戏的机会！

这是个风起云涌，捉摸不透的时代，iOS和移动网络的高速发展对传统掌机行业和传统媒体业带来了太多的冲击，NDS和PSP鏖战时的辉煌都如同珍贵的金色回忆留在了过往者的心中。这对新时代的掌机来说或许不是最好的时代，但我相信3DS和PSV能够靠着创造力和实力在这个纷乱的乱世中占据着自己的一席之地。同样，我也衷心祝愿并相信《掌机王SP》在未来的道路上能够坚持自己的风格走下去，并在这湍急的时代洪流中迎来更加灿烂的辉煌！

专题企划撰稿人 9节菖蒲

即使家用机有其高清画质与劲爆体验，掌机特有的清新绮丽与便捷轻松依旧使得它成为了太多玩家不可或缺的玩伴，《掌机王SP》也是一样，如果说作为读者的我对于《SP》是喜欢与欣赏，那么参与撰稿之后则由于编辑的认真与踏实而多了尊敬。随着游戏科技的发展，超高机能再也不是家用机的专利，“第二屏”概念的兴起带来更多可能，而迎来200辑的《掌机王SP》也进行了全新改版。与《掌机王SP》与掌机有关的未来，因为未知而显得迷人，真是让人期待。

游戏文化频道撰稿人 koflover

200辑是一个值得纪念的里程碑，因为这承载了8年的风雨历程；对于掌机游戏来说，《掌机王SP》见证了GBA、NDS/PSP、3DS/PSV这三代掌机发展与兴衰，为我们掌机玩家奉上了无数精彩好文章；对于我们掌机玩家来说，《掌机王SP》陪伴我们度过了8年美好时光，给我们留下了无数美好回忆。作为《掌机王SP》的老读者和作者，在这一刻我感到无比的感动和光荣，预祝《掌机王SP》越办越好，《掌机王SP》永远属于每一位掌机玩家！



深爱专栏撰稿人 JIDE

8年的时光，可以改变许多事、可以改变许多人、可以让新奇变成古板，可是，有些东西却不会被时间改变——真心。8年前，我还是一个刚步入大学的人，对当时新掌机的期待不用言表；我记得2004年是游戏业界大洗牌之后，当时任氏帝国的家用机战败而归，GBA又落后对手几个世代，面对PSP的惊鸿出世，怪异的NDS能否抵住压力……然而《掌机王SP》第一辑编写的内容很快地吸引了我，它刊载的是PSP与NDS的各种情报，在文字之间、我借助想象，脑中浮现出各种游戏画面……



8年后的今天，上世代掌机之争结束，不论哪方都获得了不少的赞誉；如今正值PSV与3DS拉开对抗的序幕，这完美的巧合正暗喻着《掌机王SP》将继续辉煌，因为现在我仍能从《掌机王SP》中感受到8年前同样的真心与感动。

所谓终点，那只是人为给某段时空加上去的标记；实际上，只有其事务本身才能知道自己何时、何处为终。界定我们是否老去的标准不是年龄，而是我们的“心”。哪怕当我们玩不动游戏，只要我们仍然期待明天，那么今天，就仍然只是起点。

第200辑，一切，才刚开始。

攻略撰稿人 格兰霍特团长

不知不觉，《掌机王SP》已经迎来了第200辑生日，回想自己曾经和《掌机王SP》度过的时光，不由感叹万千。

8年前，偶尔在报刊亭发现了这本书，作为游戏发烧友的我毫不犹豫地成为了《掌机王SP》的粉丝。由于当时还是学生，看游戏类刊物自然成了老师和家长的眼中钉，免不了受到各种围追堵截。后来上了大学，情况有所好转，自己也开始向《掌机王SP》投过一些稿件，没想到竟然有被录用，作为一个玩家来说，这应该是最开心的事吧！

从那之后，时不时会给《掌机王SP》撰稿！书也一本不落地收入，8年的时间，来来回回换了很多编辑，但不变的是品质。8年的成长，我和《掌机王SP》一起进步！共同见证了掌机界的变革，也迈入了次时代的大门。如今，我已经成为了普通的上班族，多了一分成熟、少了一分稚气，但依旧不变的是我对游戏的热情！200辑的《掌机王SP》，也越来越走向成熟！在今后的日子里，我相信《掌机王SP》一定会越办越好！让更多的新生代玩家一起来见证吧！

祝《掌机王SP》200辑生日快乐！

特约撰稿人 Darkbaby

贺《掌机王SP》200辑

人生有几多个十年？十年光阴中又有多少事物未曾经历变迁？

怀念往日的繁荣盛况，感慨今时的沧桑风云，音容和处境虽已变迁，然则昔日少年的情怀却依然未变。

光阴留给我们的绝不仅仅是往日的思念，更多是美好的憧憬。

《掌机王SP》是本人至今为止极少数仍然坚持每辑阅读的纸媒体刊物之一，我尤其珍视字里行间那洋溢着的青春健康气息，仿佛自身又回到了那激情似火的十年前。

不管顺流或逆流，相信我们所钟爱的媒体会随着时代的变革步伐一路前行……

掌门人画师 西瓜树

（=U=）想当年第一次接触《掌机王SP》的时候还是2005年，如今都过去8年了，掌机王也迎来了第200辑，在此祝《掌机王SP》千秋万代、越办越好~\(……)/~也希望大家能喜欢我的作品，请多指教。

资深撰稿人 小超

弹指一挥间，《掌机王SP》竟然已经200辑了。打开电脑文件夹，望着里面满满的稿件；打开书柜，望着排列整齐的《掌机王SP》，不由陷入了深深的回忆。想当初，还是《掌机王》的时候，我就参与到了稿件的写作中，那时我是GB的铁杆玩家，还是青葱小伙。而现在，三十而立的年纪，岁月已经冲刷了我的激情，惟一不变的是对掌机的回忆。这几年，掌机业界发展迅速，从GB、GBA到3DS、PSV，《掌机王SP》紧紧把握住了业界的脉搏，不断推陈出新，以优秀的文章留住了读者，也在国内游戏业站稳了脚跟。借此一角，衷心祝愿《掌机王SP》能够越做越好！

特约撰稿人 Lancer

做书难，做游戏书刊更难，做掌机游戏书刊难上加难。作为中国最好的掌机游戏书刊，《掌机王SP》十余年来全心全力铸就精品。感谢你们为玩家、为读者所做的一切！

封面画师 MILK

祝《掌机王SP》两百辑了！不知不觉为《掌机王SP》绘制了两年多的封面，虽然给编辑催稿的日子是痛苦的（笑）！但确实也给我业余生活带来了充实（笑）。总之，祝《掌机王SP》越来越好，美术稿费越来越高！大卖！YEAH！



游俏小筑嘉宾 梨嘉Aliga

《掌机王SP》那么快就到200辑啦～希望以后还有300辑400辑更多更多，祝销量越来越好w



游俏小筑嘉宾 哀子

大卖特卖是必须的！\(ˆoˆ)/~要多支持哟



游俏小筑嘉宾 贤儿

每一本都是成长的脚步，它们汇集着我们对于游戏的热爱！祝《掌机王SP》突破两百大关！加油，你还会继续壮大！



游俏小筑嘉宾 米砂misa

恭喜《掌机王SP》200辑！很喜欢这本刊物呢！因为访谈很荣幸的可以翻阅《掌机王SP》～发现里面的资讯对我这个电玩迷非常有帮助啊！希望《掌机王SP》的人气可以越来越高！成为大陆第一刊物！



游俏小筑嘉宾 金鱼姬

祝《掌机王SP》有越来越多的萌妹纸加入，越来越多人看《掌机王SP》，然后发展到全世界的人都在看《掌机王SP》！



游俏小筑嘉宾 苗苗

~\(≧▽≦)/~一转眼我超喜爱的《掌机王SP》已经200辑啦！苗苗在这里祝《掌机王SP》越办越好~编辑大大和读者朋友们都能心想事成啫~o(≧▽≦)o~~



游俏小筑嘉宾 纱布蓝

新年快乐，祝《掌机王SP》读者越来越多，杂志越办越好！坚持在掌机领域做自己的风格！加油！



游俏小筑嘉宾 晚香玉

祝贺掌机王200辑啦！还记得自己上大学时候非常喜欢看《掌机王SP》，还要特意叮嘱报刊老板给我留着呢。现在看着掌机王就想到自己（逝去的）青春，充满了各种美好的回忆！在这里也祝福《掌机王SP》越办越好，我也会继续支持的！



游俏小筑
嘉宾

狩子

祝愿《掌机王SP》日后继续给掌机玩家带来更多精彩资讯！无限支持！

游俏小筑
嘉宾

山新

希望《掌记王SP》能伴随更多的读者一起成长。







游俏小筑
嘉宾

DinDin

《掌机王SP》200辑啦！祝大卖！节节高升！

掌门特辑 相聚200

剧场表演时，演员常把观众比作衣食父母；而对于我们这些做刊物的，也常常把读者比作上帝——衣食父母也好，上帝也好，这都不是吹捧，而是真真正正发自内心的感谢，尤其是像《掌机王SP》这类纯粹在读者们的认可中一路走来的刊物，感激更甚。这里由衷地感谢各位新老读者一直以来的大力支持，《掌机王SP》也将和各位一起携手，把随时随地的掌机快乐一直传递下去！

AK

《掌机王》收集达人

200辑，《掌机王SP》真的是陪伴我走过了整个童年和青春时代，还记得读小学的时候自己还没有掌机，那时候只能看着书解馋，看着编辑们的精彩解说真的非常渴望拥有自己的一台掌机。后来工作了条件好了，看着网上有人出售《掌机王》，自己于是就萌生了要收集掌机王的想法，自己拥有的早期《掌机王》不知道国内有没有人可以跟我PK一下（笑）……

马修：小编自己也没法PK啊，够霸气！





邱竟轩



邱竟轩

6年间购买动机从
我也由当初的一名初
最近几年由于学习的
过也不能阻止我对《
为它见证了我这6年的
伴我走过了一个又一
办了这本好杂志！最
成为亚洲掌机游戏第一

又过5年

时间过得真是太快了，转眼间，距离100辑又过去了5年，《掌机王SP》迎来了200辑的生日。本人是从2002年开始购买《掌机王》的，那时我还是一名初中生，现在的我已经工作，也有了自己的爱人，将于今年6.1儿童节步入婚姻殿堂。虽然年龄不断增长、角色不断变化，但不变的是我对《掌机王SP》的爱，我也会将这份对《掌机王SP》的执着带入我今后的工作生活中，非常感谢《掌机王》这么多年伴我成长，带给我无尽的快乐。最后祝《掌机王SP》越办越好，永远大卖。

虽然收集全部《掌机王SP》是一个漫长的过程，但我很快乐，惟一让我永远心痛的就是丢失了第3辑，我费尽所有也未能寻到，这成为我永远的痛。虽然什么事情都没有十全十美，但还是希望以后能通过其他渠道再次取得，填补我心中的痛。也希望各位小编有力出力、有钱出钱，谢谢各位了，嘻嘻！

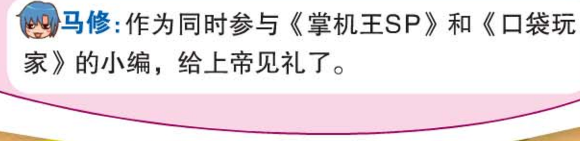
马修：提前恭贺新婚。5年过去，邱竟轩朋友看起来也成熟多了。至于最后的么……钱都没法解决的问题才是最大的问题啊！

喜迎《掌机王SP》200辑，老读者晒照片

各位小编，大家好，祝贺《掌机王SP》200辑顺利刊出。各位小编辛苦了，做纸媒不容易，网刊对平面媒体冲击太大，希望《掌机王SP》和《UCG》都能坚持下来，并越办越好。作为一个老读者，与《掌机王SP》之间的故事说起来有不少，但细想一下又没什么。中学时期，基本就是省吃攒钱、买机买书，在学校防备老师，在家里躲着家长，聚三两个机友上课偷偷打机、下课细细交流。上了大学之后，没了学校管制、少了家里说教，自己一个人自由自在玩起来，反到没有那种捉迷藏式的快乐。但周围的人都是PC玩家，要么是网游、要么是《dota》，没有掌机的土壤啊……

我是从第5辑《掌机王SP》开始买的，为了《绿宝石》的攻略而买（那时手上玩的是《红宝石》，以为《红宝石・绿宝石》是同步版本，通关之后怎么也去不了战斗开拓区，太丢人了）。买到20辑左右（记不太清了，应该是改版变厚那阵），才开始慢慢收集之前的，一直到100辑特刊的时候也没收集全（前身的第九辑太难买到了，结果碰到时一口气买了三本）。那时还不会用淘宝，就是在旧书市场慢慢搜集；后来会用淘宝了，老刊也没什么人卖了。大约是在133辑左右的时候终于买齐了，就等着200辑到来！

这回终于完成了自己的夙愿，终于全部收到了，我是特地来晒照片的，希望能够被200辑刊登上。祝各位身体健康，《掌机王SP》越办越好！


马修：作为同时参与《掌机王SP》和《口袋玩家》的小编，给上帝见礼了。

幽闭雾霭

200辑纪念特企

尽在不言中

100辑的我！200辑的我！一如既往的支持！一切尽在不言中！永远支持《掌机王SP》！

马修： 从100辑到200辑，各位一直支持《掌机王SP》的读者朋友们，我们共同见证了彼此的成长！

肖迫



上海 Soldier

时间过得真快，转眼《掌机王SP》迎来了200辑，在此祝愿：《掌机王SP》越办越好！

上海 王菁益

都200啦？真快！从买第一本《掌机王》到现在，《掌机王》和《SP》一直是掌机玩家的良师益友。下一个200，要再接再励，把掌机游戏的欢乐带给更多玩家！

玉林 陈海松

时间如流水，游戏如人生。让我们好好珍惜现在和期待未来吧！

天津 JK

掌机游戏伴我走过了3个春秋，想来想去还是这句话比较靠谱——祝《掌机王SP》越办越好！

开平 钊哥

祝越来越好，希望那时为我们每一位读者送一份有纪念价值的物品。

南通 不吃鱼的猫

《掌机王SP》永远是最棒的！

宁波 稀幻

看《掌机王SP》的时间不算太长，但我是越买越喜欢，它的每次改版都让我惊喜，真心希望越办越好，小编身体健康。

上海 nm酯j

每次翻开《掌机王SP》时，就想到盛行的关于掌机行业乃至整个传统游戏行业在不久将来会被智能设备压垮的说法，但是我看到的仍是一片繁荣，祝愿掌机界、祝愿《掌机王SP》更好更强大，更棒更精彩！

乌鲁木齐 无为

呵呵，又是一个五年了，希望《掌机王SP》能陪伴掌机的下个世代。

庄河 小尊

祝《掌机王SP》生日快乐，祝小编们工作顺心，在未来的一年里身心健康。

马鞍山 玮园长

五十六种语言汇成一句话：《掌机王》我爱你！

石家庄 Lininter

祝福！我会追你到1000辑！

北京 海豚

祝《掌机王SP》越办越好，走得更远！

永康 星之卡

我要成为VIP读者！

上海 无控

《掌机王SP》，掌机刊物当之无愧的No.1！

广州 穷宅

孤有《掌机王》，如鱼之有水。在此祝《掌机王SP》200岁（？）生日快乐！

苏州 老总

时间走过，《掌机王SP》留下儿时的回忆，祝《掌机王SP》越办越好。

杭州 Deap throat

祝《掌机王SP》200辑大喜，再接再厉共创辉煌！

肇庆 我是穷人

购入第100辑的时候，我才刚刚购入PSP和《SP》不久，如今当年的大学生已经将为人父，《SP》陪我至今，伴随着我的成长。祝愿《SP》越办越好，200辑生日快乐！

南宁 卢尚拓

《掌机王SP》200辑，风雨兼程，让我们携手共创辉煌！

汕头 兔斯鸭

感谢《掌机王SP》几年来的陪伴，祝各编们薪水更上一层楼。

沈阳 赛伯拉斯

填满了我的书柜，丰富了我的知识，陪伴了我的人生，我在300辑等你！

上海 小肥鼠

祝《掌机王SP》生日快乐，在新的一年销量第一，我爱《掌机王SP》！

东莞 Magic

200什么的才不高兴呢，不是还有300、400……呢嘛。

武汉 小枫

又100本书了！从2008年12月到2013年3月，《掌机王SP》众小编伴我走过了5年，感谢众小编！

上海 郑一帆

犹记得当年第一次买《掌机王SP》（69辑）时我还是刚刚考入高中的无知少年，现在已是个将要踏入社会的大三学生。五年多了，那个少年已经长大，然而热爱游戏的心却一点没变，感谢《掌机王SP》陪我一路走来！今后也请多多关照。



我的六个第一

文 任天堂

第一个掌机游戏

依稀还记得4岁时候，姨夫从外地出差带回来一台Gameboy。从此我便与掌机结下了深厚的情谊！记得那个时候只有一个游戏，就是风靡全世界的《俄罗斯方块》，在那小小的方寸之间，几个简简单单的几何图形的方块却能变幻莫测，引人入胜，那个时候家长们总是限制我和姐姐玩，而我总和姐姐争着玩，还好几次和姐姐为争游戏机玩而打架。当年的小P孩如今已长大，曾经的《俄罗斯方块》到今天依然在推陈出新，还是那么简单的几个图形加上了色彩的点缀和新鲜的玩法，但是当年和姐姐一起通宵玩那黑白的《俄罗斯方块》的时光永远成为了最美好的回忆。

第一本掌机书刊

一转眼时间已是2005年9月，我也跨入大学的校门——一所成都的大学，毕竟是省会城市，没几天当我路过一个报刊亭的时候，就被一本《掌机王SP》深深吸引住了。当时印象很深刻，是25辑，有《超级机器人大战J》和《逆转裁判3》攻略那辑，我几乎是没有多想就掏钱买下了。当时就在想：有专门的掌机刊物，真是一件不可思议的事。

虽然有很多的不懂但是毕竟是对我的一个启蒙刊物，从此便一辑不落地买了下来。书看得多了就有比较系统全面的认识，那时候我才知道小时候玩的是Gameboy。不过就只玩了一个游戏，在当时我的理解力就一直认为Gameboy就只有唯一个《俄罗斯方块》。

第一个掌上游戏机

从把25辑《掌机王SP》买回宿舍看了那一天以后，就了解到有那么一款掌上游戏机叫GBA SP，这瞬间勾起了我儿时玩Gameboy的记忆，当时我就下决心国庆节一定要把它买回来。国庆节那天一大早，我就去磨子桥的百老汇卖场，找了一个电玩店一番讨价还价后，最终以550元的价格买到了自己心仪的小神游SP，同时入的两款游戏是D卡《超级机器人大战J》和《逆转裁判3》。当时对烧录卡不是特别的了解，一是觉得麻烦，二是当时的游戏店D卡都可以加钱换，换购价也比较便宜。所以很长时间我都是换卡，最后知道烧录

卡的便捷后，悔啊……

伴随着《掌机王SP》，我的游戏生涯也持续展开，从最初的《逆转裁判》和《机战》，到其后接触的《口袋妖怪》、《塞尔达传说》、《黄金太阳》、《洛克人》、《马里奥》、《恶魔城》等，虽然是在GBA的末期，但我也几乎把GBA上的所有大作一并玩完，随后的日子里我通过每年的寒暑假打工和过年过节亲戚给的压岁钱陆续买了NDSL、NDSi、PSP和3DS LL。买的游戏机多了，玩游戏的时间反而少了，尤其是工作以后，除了自己喜欢的游戏系列出续作玩玩，更多的时间是每月翻翻《掌机王SP》。这几乎雷打不动的习惯，一直持续到今天。

第一个正版游戏

拒绝盗版、抵制盗版，从我做起，翻开每辑的《掌机王SP》、打开每辑的《口袋光环》都有所涉及有关正版盗版的内容。盗版在中国是一个很隐晦的问题，作为一个玩家来说它有存在的环境，由于一直没有销售的正规渠道加之国内玩家的消费能力，导致盗版直到今天在国内依然是一个从众趋势。作为学生党、普通的工薪阶层，我们何尝不是为了买一款心仪的主机而牺牲其他的众多开销，省吃俭用不说，泡面、馒头的生活想必大家也不陌生。往往是主机买了钱包几乎被榨干，这个时候盗版的出现无疑是让大家眼前为之一亮，尤其是在烧录卡横行的GBA、NDS和记忆棒肆虐的PSP时期，“一次投资终身受益”并不是空穴来风。它们的出现除了是对开发商带来毁灭性的打击外，更多的是让人们进入一个消费误区，让大家没有一个从正意识。从现在的3DS和PSV时代开始厂商加强了防破解手段，到今天破解依然没有实质性的 进展——说来也惭愧，这么久了自己入的第一款正版是《塞尔达传说 时之笛 3D》的港版，虽然正版游戏很贵，但毕竟有了一个正规的渠道，这个良性循环除了是对知识产权的尊重外，更多的是印证了拒绝盗版、抵制盗版从我做起，这里有你和我的一份力量，也是《掌机王SP》一直所倡导的。

第一次收集完《掌机王 SP》

买了这么多年《掌机王SP》，时间长了就有了想把它收集齐的一种欲望，最初从25辑入手的，往前的24辑买齐的难度比较大。去哪里买呢？由于当时网络还不是很发达，惟一能去的就是去各个旧书店、旧书市场甚至是废品市场上去寻找，那个时候只要是周末我都会去市区的每个角落去找。每收集到一本，其喜悦之情都是难以言表的。可难题又随之而来——随着时间的推移，我又发现除了《掌机王SP》之前更早的时候，它还有一个名字，那个时候它还叫《掌机王》，一共发行过9本，这9本由于发售太久，在市场上几乎绝迹，但是我并没有放弃。记得创刊100辑应征VIP读者的时候我还特别懊恼，因为我也就差那么几本了，多年以来我一直没有放弃过收集它。直到2012年后，一次偶然的机会，我接触到有一个专门经营古旧图书的网站，那就是帮我后来圆梦的孔夫子网站，在这里我认识了许多经营旧书的店主，在他们的鼎力支持下，最后的几本终于买齐！买到《掌机王》创刊号那期我激动的心情记忆犹新，而最后买到的《掌机王SP》16辑则代表着我8年以来的收集生涯，心中的梦，终于圆了。



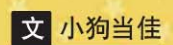
第一次投稿

转眼又到了《掌机王SP》创刊200辑的纪念日，今天我很荣幸和大家一起见证这个特殊的日子，这里有所有辛勤的新老编辑们无私奉献，也有广大新老读者的默默支持，感谢《掌机王SP》带给我们曾经最单纯最纯粹的爱！在此，送上我的第一篇投稿，作为祝贺！从《掌机王》到《掌机王SP》、从100辑到200辑这不仅仅是一个数字的增长，更多的是编辑们时间、努力和汗水的结晶，《掌机王SP》，加油！



见证200





文 小狗当佳

2004年，《掌机王SP》第1辑开始了它的期刊之路，以往不定期发售的《掌机王》成为了历史。10年来一路历程，每一步前进脚印我都看在眼里，处处感到小编们的用心——旨在把最好的掌机资讯精彩地奉献给各位掌机玩家。

我因为早先没有掌机，所以不是从“《掌机王》系列”开始接触，但我却是从第一本《掌机王SP》开始就不断入手的，直到写这篇稿子时的198辑，我也一辑都没落下。为什么突然就开始关注到《SP》了呢？那是因为我当时有了属于我自己的SP——GBA SP，

2003年，连BP机都还在大街上横行。用手机的不是没有，很少。彩屏手机算是外星科技了。当时GBA SP像是炸弹一样炸开了我对掌机的认识。这么大的彩屏屏幕，还能夜光，这么小巧，还能折叠、充电……种种高科技让这部集万千技术于一身的掌机最终落入了我的口袋。但当时我获得掌机资讯的渠道非常少，没有特别的杂志书刊来为我提供资讯。2004年横空出世的《掌机王SP》简直是专门为我手上的GBA SP而出的，看连书都这么小巧。封面上还有“VOl.01”？这就说明这个会系列话咯，一看封底果然有下辑预告。

虽然我翻开书后才发现这实并不是专门为我的GBA SP而出、而是为即将到来的掌机次世代准备的，但我仍然被里面那些种种内容吸引到——GBA SP的后继者NDS要问世了，另外一个叫PSP的也来势汹汹——双屏+宽屏、触摸+高清屏……种种精彩内容把我看得如同置身未来。现在看看纸箱里的NDS和PSP，回想当年还是觉得非常可爱。

时间一晃来到了《SP》100辑，我寄出的作品非常荣幸被登上了100辑上，还荣获了《掌机王SP》VIP称号，这对我来说是一个无比的荣耀！解除了我人生的一大成就！时间就像一把杀猪刀，一下子200辑杀到了。《掌机王SP》里的栏目增增减减，小编们也是新血换旧，作为读者的我也从小朋友到大朋友……这些，无不鉴证了《SP》的成长历程，它现在就像是生活中的宠物，调剂着我的本来就非常美好的生活。作为《掌机王SP》的FAN，我还会一路拥护《SP》，愿《SP》以后的越办越好，辑辑都是大肥刊！这里借用一下UCG的经典台词：《掌机王SP》，我们300辑见！



我的游戏红娘——掌机王

文 Angla_Yang

好久之前就想写，一直憋着没有动笔，但200辑给了我写的动力——又一个百辑，又一个里程碑，在这里祝《掌机王SP》200辑生日快乐！

依稀记得第一次买《掌机王SP》的情景——那是在我上学的时候，回家路过书报亭，习惯性看了看里面有什么书，找了半天看到了《掌机王SP》17辑。因为当时手上有一台GBA SP，自然毫不犹豫地将它买下来，回到家就兴冲冲地开始翻阅。

《掌机王SP》对我来说是一个很好的导师，买到了《掌机王SP》我才知道，我的世界很渺小，看到的东西实在是太少，手上拥有的GBA SP似乎已经是时代末端的东西了。当第一次在《SP》上看到介绍的新发售的PSP陶瓷白的时候，漂亮的外形立马吸引住了我。时代已经被NDS和PSP所占有了，新生代的掌机来了，游戏也步入了一个新的次元！不管是画面还是游戏性还是游戏的系统，从GBA到PSP，是一个质的飞跃！好吧，也许我不应该把这两台机器作比较，但是对于一个游戏新手来说，画面无疑是比较重要的，吸引菜鸟的毕竟是好的游戏画面和爽快的游戏体验。

其实之前买入GBA SP也是阴差阳错的，在表弟十岁生日的那天，我提前和妈妈去到了饭店，



于是去周围的商店逛了下，在卖玩具的地方看到了任天堂的专柜，看到几个售货员在推销东西，好奇地走过去看才发现是一个游戏机，小巧便携、可以玩好多游戏，尤其是营业员说可以玩插在电视机上的游戏的时候，我实在是动心了——其实所谓“插电视上玩的游戏”就是红白机，而我当初对游戏的概念也是停留在红白机和PS2上，认为游戏只有在放到电视上才能玩，对掌机基本没有什么概念。所以在说到可以玩红白机游戏的时候我就抑制不住愿望了。既然喜欢，接下去自然是用很无辜的眼神看着妈妈了，结果自然是很顺利地买入了GBA SP，但那时候妈妈只同意买机器，却没有买游戏……

当时可谓哭笑不得，但只能用自己好好念书来保证、然后得到足够的零花钱去买卡带——后来才知道，可怜的我买了那么多卡带居然都是盗版的，还花了我那么多钱！记得当时JS和我说：游戏是根据大小来定价的，有64M、128M、256M。很天真的我当时真的就信了他们的话了……到这里，就该说回主题了——知道自己购买了那么多的卡带是盗版，就是在《掌机王SP》上看到的。看《掌机王SP》很长知识，我这个游戏小白成长到现在这个样子，是多亏了《掌机王SP》呢。

不仅长知识，还有新的游戏信息，有时候打游戏嫌到网上查不方便，就会拿起《掌机王SP》找攻略，一遍又一遍地看，温习下再去玩，成功率又高又不伤眼睛——纸媒的天然优势嘛。虽然今天网络已经很发达，但我依然很喜欢《掌机王SP》，因为在书上和网上游览各种游戏消息的感觉是不一样的，高尔基说得好：书是人类进步的阶梯嘛。

看掌机和游戏讯息的同时，我最喜欢看的就是小编们的各种吐槽，比如说小编寄语，从小编寄语当中知道小编喜欢玩什么类型的游戏、喜欢做什么事情、喜欢看什么片子……小编美编都会在当中说，而这些事情也成为了《掌机王SP》的粉丝茶余饭后八卦的对象了吧。不知道是我一个人有这样的感觉还是大家都有——就是知道小编们最近在干什么就会有点满足感，好奇怪的感觉。后来多出了一个新的栏目：吐槽记事簿，主持人是阿鲁怪蜀黍……为什么叫他怪蜀黍其实我也不知道，跟着几个小编叫着叫着就这样了，总之觉得抱着抱枕的叔叔肯定就是一个怪蜀黍，这种思维感觉是不是也很奇怪呢？

《掌机王SP》来了很多编辑，也走了很多编辑，但是不管是现在在的编辑还是离开的，都很随和，像朋友一样。所以《掌机王SP》给我的感觉，就是一个游戏饭可以聚集的好地方、好场所，和家一样温馨。 有问题问出来编辑都会在“FAQ电台”作出解答。想说什么就和小编们聊去“掌门人”聊聊天，虽然不是即时但当小编们给出风趣诙谐的回应时的那种满足感也是独一无二的。

很多人问我：“你一个女孩子家玩什么游戏呀？应该是整天搞搞娃娃什么才对。”我当然不是这么想，每个人有每个人喜欢的东西，娃娃我自然也喜欢，但为什么女孩子就不能玩掌机呢？玩游戏为什么好想就是变成了男生的专利呢？我喜欢坚持做我喜欢做的事情。

最后，也祝福《掌机王SP》越办越好，我们现在走过了100、来到了200，那300、500还会远吗？





氪金，是《魔兽世界》中的一种稀有矿物，获得手段困难，价值不菲。纵使没玩过的人，总也听过“氪金狗眼”这一风靡网络的词汇。毛老师的衣服，瞎了我的氪金狗眼；毛老师的存折，瞎了我的硬化氪金狗眼……作为200辑纪念企划中的拟似“黄金眼”，该栏目将先给大家带来《掌机王SP》全200辑的黄金眼栏目中满分游戏的回顾，然后再带来一些你平时绝对看不到的特别评分。

栏目主持：胧月

评分规则 本栏目采取满分30分评分制，其中总分在30～27分之间的为“黄金珍藏”级别，总分在26～24分之间的为“热血推荐”级别。

黄金眼的秘密①

并非从第1辑开始登场？

黄金眼首次出现在《掌机王SP》的第13辑，当时的栏目名称为“掌机黄金眼”，由掌机王历史上的第四位小编雷伊主持。当时采用了两人评分制，即20分满分，该评分方式一直持续到第19辑。从20辑开始，黄金眼开始采用与现在相似的三人评分制。

黄金眼的秘密②

热血的白菜老师

白菜，字素之，渝郡人士，文如其人，慨慷激昂，催人涕下，在众小编中享有崇高的威望，众人皆尊称其为“毛老师”，并时刻以毛老师激励自己努力工作，比如“为毛我要加班”、“为毛我要看卖肉动画”、“为毛我要买这骗钱游戏”等等。毛老师的打分在众编辑中相对感性，几乎不会对任何厂商留情面，因此给出的高分和低分均非常多，那些步入“黄金珍藏”的游戏得托福老师高抬贵手，而那些缺点明显的游戏，则也多亏毛老师扫雷有方。

《掌机王SP》历代满分游戏

从事游戏行业的媒体并非《掌机王SP》一家，大部分都有“游戏评分”一项，以游戏编辑的视角对新发售的游戏予以质量评测，作为关注该媒体的读者们的购买参考。在统计所有评分前，胧月先在心中合计了一下，自己感觉满分游戏应该不少，比如《怪物猎人》好歹有几个吧，《口袋妖怪》好歹有几个吧，《马里奥》大概也不会缺席……本以为会洋洋洒洒总结出一小串，但实际查阅后竟然只有4个！打分或多或少地都会掺杂主观因素，不可能绝对客观，小编们平日也常常把“宇宙第一神作”这个短语挂在嘴边，以盛赞自己倾慕的游戏。还好这种主观心象在工作中并没有不加掩饰地显现，对一款游戏的爱可以使个人无视其缺点，但是在“黄金眼”中必须指出来——当然这并非值得夸耀的事，只是庆幸还好做到了。

怪物猎人 携带版 2nd

出品公司：Capcom
游戏类型：动作・狩猎
发售日：2007年2月22日

评分人：胧月、软饼干、LIKY

如果说初代《怪物猎人 携带版》奠定了系列的潜力股态势，那么《2nd》则完成了该系列从二线正式成为一线大作的进化。系列最早的元祖《怪物猎人》于2004年诞生在PS2上，一年后的2005年发售其资料篇《怪物猎人G》，前者销量不到30万，后者20万出头，在那个黄金时代可谓“完全排不上号”。至于国内，更是高山流水似的小众游戏，虽然一些慧眼独具的老玩家深晓其中乐趣，但游戏的节奏相对缓慢，又有一定的入门难度，让一个新手在单机条件下猎杀火龙、角龙这些怪物无疑是相当难的，而很多一部分人往往在砍死了几头草食龙以后就嫌游戏“无聊”而放弃。

《怪物猎人 携带版》登陆PSP几乎是一个“权宜”之计，以当时的眼光看，它与《无双》的劣化移植并无本质区别，是厂商企图捞一笔剩余价值的产物。Capcom曾一直想把《MH》打造成家用机的一线大作，然而无心插柳的移植将“便携性”三个字深深植入系列的基因，几次家用机版乃至PC网游的尝试都始终未能让系列在家用机上大红大紫，反倒是在掌机上成了堪与《口袋妖怪》比肩的怪物级大作。《MHP2》是Capcom在尝到《MHP》的甜头后第一次真正用心在掌机上推出的系列作品，也奠定了“掌机版不再是家用机版简单移植”的制作基调，此后的《MHP3》、《MH3G》跟《MH3》相比都几乎是完全不同的游戏。



王国之心 梦中诞生

出品公司：Square Enix
游戏类型：角色扮演
发售日：2010年1月9日

评分人：洋葱、雷伊、胧月

2010年的“黄金眼”诞生了3个满分游戏，堪称《掌机王SP》的满分游戏年。这一年的好游戏的确玩到人手酸，《梦中诞生》则奏响了该华章的序篇。《王国之心》是SE大作群里较为“有节操”的系列，极少移植，刨去资料篇外，严格来说移植的只有原先登陆手机的《编码》和最新高清重制的初代。《梦中诞生》和手机版《编码》、NDS版《358/2天》同时在2007年的东京游戏展上发表，是系列在（当时的）新平台上的试水作。两作开发时间均比较长，《358/2天》在公布后将近两年才面世，而《梦中诞生》则又比《358/2天》晚了大半年，相应的裨益是素质均得到了良好的保证。

2007年初《王国之心Ⅱ 最终混合版》中收录了一段名为“Birth by sleep”的秘密影像，被冠以该副标题的本作则将其秘密公开于众。游戏的故事发生在初代《王国之心》的10年前，是全系列中时间轴最靠前的一作，描绘了重要登场角色过去的故事，并且重现了初代中已经崩坏的世界的原貌。在PSP的机能和容量支持下，游戏有着与PS2版《王国之心Ⅱ》相近的操作性、画面和剧情容量，是同期公布的三部作品中最接近正统本传的一作，导演野村哲也称“游戏的主人公不是索拉，所以没有冠以正统的数字编号，不过它的容量和丰富度几乎可与PS2版媲美。”



200辑纪念特企

口袋妖怪 黑·白

出品公司：Pokemon
游戏类型：角色扮演·收集育成
发售日：2010年9月18日

评分人：马修、乌冬、酷洛洛

众所周知，任天堂几乎不出席东京游戏展，而微软在日本的疲敝，让历年TGS几乎成为SCE的独舞台。不过任天堂在TGS期间并不闲着，如果我们留意一下进入NDS时代以来任天堂的动向，便不难发现《口袋妖怪》这个名字总是在9月份活跃起来：2006年9月28日《钻石·珍珠》发售，2008年9月13日《白金》发售，2009年9月12日《心金·灵银》发售，2010年9月18日《黑·白》发售……这些游戏一经发售就吸引了大量消费者购买，客观上有没有减少TGS的人流量并不可知，但可以肯定的是，此举让日本市场的玩家绝不会仅仅注视着索尼。

游戏由Game Freak主打开发，开发部长增田顺一称“经由这一作，《口袋妖怪》将获得革新式的重生”。制作方为本作注入了“多样性”这一关键词，游戏里不仅出现了多个人种，而且序盘可选择的三个口袋妖怪，其最终形态分别象征着日本（大剑海獭）、西洋（藤王蛇）和中国（炎武猪）三种文化。加上全新登场的156种精灵，本作收录的口袋妖怪总数合计有649种，与《钻石》、《珍珠》、《白金》、《心金》、《灵银》5个版本的联动充分调动起前作玩家的联动兴趣。





怪物猎人 携带版 3rd

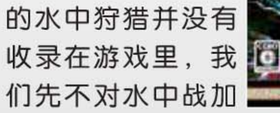
出品公司：Capcom
类型类型：动作·狩猎
发售日：2010年12月1日

评分人：乌冬、LIKY、胧月

2010年的掌机商战之所以精彩，要多亏两个游戏——上文的《黑·白》和本作。NDS之所以没能在日本对PSP形成一边倒的碾压态势，“《MHP》系列”的带动功不可没。游戏于2010年3月16日在Capcom的“怪物猎人新作发表会”上公布，胧月至今仍记得当天下午编辑部中的猎人们欢欣鼓舞的场面。我相信惟独在这一年，9月份《口袋妖怪》的大卖没有让SCE“羡慕嫉妒恨”，因为年底的《MHP3》完成了“《怪物猎人》系列”最气势恢宏的一击。如果用玩家比较容易理解的场面来形容——就是可以从你们看过的ACG作品、武侠奇幻类小说中挑两个顶尖高手，再配上你们喜欢的热血BGM。

游戏以和风的温泉观光地行云村为据点，在《MH3》的地形基础上追加了全新的溪流，并让本作的象征怪物雷狼龙在该地形纵跃咆哮。《MH3》争议很大的水中狩猎并没有收录在游戏里，我们先不对水中战加以褒贬，在当时，习惯用PSP玩《怪物猎人》的玩家的确可以更为顺利地融入本作，并一直保持顺畅的节奏。《MH3》被诟病的“怪物种类较少”的问题，在本作中借着雷狼龙等新怪和亚种得到弥补，《MHP2G》里的一部分怪物也重新上镜，堪称系列的集大成——即当时最为完善的系统，并且保持了怪物的多样性。





编辑部常用道具评分

之后是众小编对公司一些常用道具的特别评分，采用了与黄金眼相同的30分满分制。究竟有哪些东西与小编的工作息息相关，哪样最受大家的青睐呢？欢迎来到氪金眼之特别版块。

行军床



总分 23

经济	★★★★★
舒适	★★★☆☆
健康	★☆☆☆☆



苍穹

截稿日往往要忙到凌晨，家住偏远的人只好在编辑部将就一宿。行军床相比沙发虽然在柔软度上稍显不足，且翻身时会发出奇怪的响声，但胜在数量充足，且长度合适（2米），不像睡在沙发上需要蜷缩着身子。不过冬天留宿实在寒冷，如果能追加棉被等周边配件的话还能再加1分。



8



胧月

临近截稿日时，该床总能帮我增加两小时的睡眠时间，好评。不过毕竟不比沙发厚实，薄薄的一层帆布让人在春秋两季的深夜极易罹患感冒，当然这属于“要啥自行车”的要求了。另外本人跟该床的相性略差，一觉睡醒以后总会出现上火迹象，需要买凉茶缓解。



8

酷洛洛

有时候晚上加班睡眠不足，第二天工作自然就会没有精神，这时候中午再编辑部角落的行军床上小睡一会，可以给下午恢复一下工作状态，不过有时候一睡会睡过头半个小时。还好一次都没有被发现……

7

空调



总分 23

实用	★★★★☆
泛用	★★★☆☆
质量	★★☆☆☆



白菜

如果环境允许的话，让室温保持在24度左右，并且冷风时不时能扫过头顶是最爽的。但是编辑部内空间太大，扫风以座位位置来看完全不现实，况且背后还坐着两个不爱吹空调的人就更是令人扼腕了。结合夏天赶攻略必然汗流浃背的实际经历来看，忍痛扣分。

7



胧月

我怕热胜过怕冷，原因是冷了可以不断加衣服，热了却无法无限制地脱。这台空调在制冷上无可挑剔，且距离我的座位最近，可以很方便地掌握其出风口角度和温度。遗憾的是它有漏水故障，有时不小心穿着凉鞋路过旁边，会惊觉脚底湿一片，好在没滑倒过，就不多扣分了。



8



马修

深圳的盛夏基本离不开空调，但小编们因为座位不同，还是会有不同感受：离得近的嫌冷，离得远的嫌热嫌闷，好在大家都有各自的办法，嫌热的配个电扇、嫌冷的披件衣服，打上这两个补丁空调便接近完美。不过有时候不小心还是会被空调吹感冒……必须扣分。



8

Wi-Fi网络



总分 20

实用	★★★★☆
稳定	★★☆☆☆
娱乐	★★★★☆

酷洛洛

编辑部的Wi-Fi在更新前几乎只能用手机刷刷网，因为经常动不动就出现过热断线之类的怪情况，有时候酷洛洛用公司的Wi-Fi下PSV的资源，一会儿断一次，还不如在家用那4M的ADSL欢快呢，不过经过小编们一齐反映意见后，公司就跟更换了无线路由器，以后就好多了。

5

乌冬

以前无线网的速度本来就不高，手机、笔记本、掌机齐上阵的话，基本就只能用来浏览一下网页，像对战游戏这种基本上等待的时间还长过打的时间，等得人都恼火。在大家的强烈要求下，现在终于增加了一条游戏专线，不用再为无线网速头疼，办公室压力一下减少了不少。

8

LIKY

现在随便一个人恐怕都有两三台Wi-Fi设备，单位的Wi-Fi网络不给力其实也是情有可原，连的人多了那速度能快吗？本人曾买了一个支持AP功能的无线网卡来自己“开小灶”，结果10分钟就掉线，网卡烫得不行——贪便宜的下场，最后还是老老实实用回公用的了。

7

200辑纪念特企

摄像机



总分 16

诚实	★★★★☆
性能	★★★☆☆
续航	★★★☆☆



阿鲁

原本跟此设备没什么深仇大恨，不过鉴于本人某次TGS出差，被某些编辑借机拍下许多不堪入目的画面，并且还将这些内容特意剪辑得更不堪入目并放到了碟和书上，让本人脆弱得不堪一击的心灵遭受了严重的打击。有句成语叫做爱屋及乌，我就来个恨拍及机，差评！



LIKY

摄像机在我们每辑光盘的小编审碟部分是必不可少的，我们会将它架在电视前一边屏摄画面一边录制众编吐槽的声音，由于它总是默默无闻地立在那，大家审碟过于投入后，偶尔注意到它时会突然惊呼：“它啥时候没电的！”然后发现好多精彩的吐槽没有录到。



苍穹

由于3DS和PSV暂不支持视频输出，录制“新作特搜队”的实机演示时需要文编隔着三脚架操作。除了要注意屏幕是否歪斜，还要考虑灯光等因素，遇到ACT、FTG等讲求操作性的游戏时非常辛苦。而且最近摄像机时常会发生录制时间过长、重启后画面抖动的严重症状，该换了。

7

打印机



总分 24

实用	★★★★★
稳定	★★★☆☆
卫生	★★★★☆



胧月

我每辑要看的稿子特别多，一些底色较深的则会有很重的油墨，经常抓得一手黑，影响进水进食。不过关于此打印机有个都市传说，如果说其坏话，就会让你的稿子出现打印错误，所以虽然它经常出现卡纸、失控、线路连接等故障，这里还是给了8分以保平安。



阿鲁

由于截稿日会打印大量的稿件用于校对，因此打印机的墨盒长期处于超负荷状态，当然备用墨盒也是有的，不过有时候还是会遇到所有墨盒被用光的情况，于是就只能打电话找人来更换墨盒，这一换就得等很长时间。虽说是无可奈何的事，但是碰上了还是挺纠结的。

7



马修

将用过的打印纸翻过来二次使用，是编辑部保留至今的优良传统。不过有时也会因此出现些意外：像双面都用过的混入单面纸中或将用过的一面朝上，导致打出来的稿子完全没法看；而且由于旧纸无法码得特别整齐，有时还会出现几张纸同时被抽进去发生卡纸的情况，这时就只能重启了。



饮水机



总分 18

热水容	★★★☆☆
便捷	★☆☆☆☆
卫生	★★★★☆



阿鲁

关于这个设备，本人的态度是……无视掉。本人已经有2年时间没使用单位的饮水机了，原因就在于以前接水喝的时候在杯子里发现了肉眼可见的颗粒，自从那次以后我每次接水都会关注水杯里的情况，直到后来再一次发现了不明颗粒，从此我就跟单位的饮水机绝交了。



马修

编辑部存在感极高的设施，对于我这种能喝水的人尤其重要的，每天早上按下电脑开关后便拿着杯子直奔饮水机去沏咖啡或泡茶、回到办公桌正好电脑启动完，已是包括我在内的许多编辑的习惯。不过前些年也出过诸如水流小、水中有杂质的情况，但维修清洗后就正常使用至今。





胧月

我尤为嗜水，每天不管多忙都是一杯接一杯地喝茶。新换的茶具容积较小，而饮水机距离我30米开外，几口喝完了就要再去接水，跑来跑去很不方便，加上僧多粥少，经常接不到开水，于是干脆去买了一个电水壶放公司，烧完一大壶放在桌子上备用，当然水源还是饮水机。





攻略透解
P228

PSV 忍者龙剑传 Σ2 加强版

暴力美学，动作巅峰

系统详解　任务解析　流程攻略



3DS 雷顿教授与超文明A的遗产

解开远古的超文明之谜！

收集要素详解　谜题详解　流程攻略

攻略透解
P185



攻略透解
P215

PSP 光明之舟

和天使生活的每一天

系统详解　流程攻略



PSV 梦幻之星在线2

65页超大篇幅梦幻指南！

系统全介绍　ARKS任务指南　职业与技能分析　全BOSS讨伐攻略

攻略透解
P107



攻略透解
P172

PSV 闪乱神乐 忍者对决 少女们的证明

绅士们再度集结在圣光下！

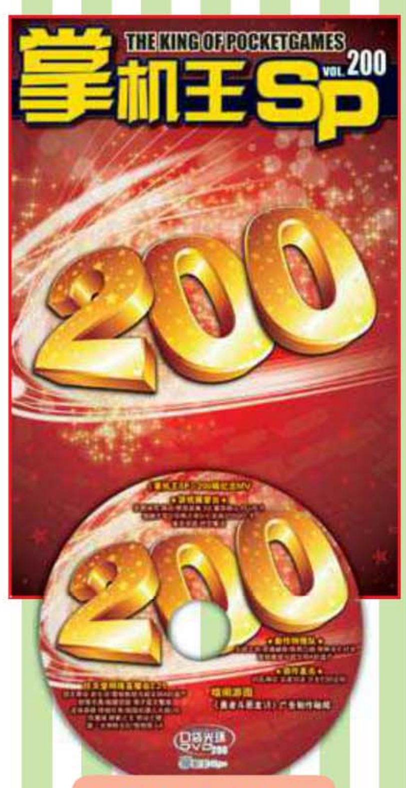
系统指南　流程简介　全奖杯攻略

CONTENTS

掌机王Sp VOL.200

封面设计：咕噜







口袋光环 VOL.200

更多游戏书刊请访问：www.ucg.cn

口袋光环观看地址：sp.ucg.cn

密码：kdghER

200辑纪念特企

掌机情报站

黄金眼

专题企划

便携领域

三次元空间

PlayStation Vita总部

前线狙击

新作拼盘

攻略透解

游戏一品轩

研究中心

掌机软件学院

市场动态

下崽工房

专区地带

掌门人

掌机王自由谈

其他

游戏索引

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。
2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。
4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。Email投稿邮箱：pgking@263.net。

掌机情报站

文 雷伊

事件 EVENT

裸眼3D专利被指侵权，任天堂或面临巨额赔款



任天堂目前如日中天的掌机王者3DS，因能够令玩家在不佩戴3D眼镜的情况下也能观赏到3D画面而成为一大卖点，不过这一卖点也没少给任天堂带来麻烦。根据路透社的消息，近日有专利发明者起诉任天堂侵权，问题就出在这个裸眼3D功能上。来自日本的专利发明者富田诚次郎（Seijiro Tomita），表示3DS的裸眼3D技术侵犯了自己的专利。日前，富田的委托律师Joe Diamante已经就此项纠纷向纽约曼哈顿法院提交了诉讼。此前，富田已经于2011年起诉任天堂和其美国分公司，并要求其进行赔偿。

根据富田的律师援引专家的损失评估，富田有权享有任天堂每售出一部3DS，就获得9.8美元专利的赔偿，目前3DS在全球的累计销量已直逼3000万，因此如果这次的起诉成功，便意味着任天堂将要面临巨额的赔款。富田表示，为了寻找合作伙伴，自己曾经在2003年向任天堂的7名高层展示过这项技术的原型，这7名高层中的4人之后参与了3DS的开发，直至2011年初任天堂正式推出3DS。富田将任天堂的此举视为“背叛”，并表示这已经深深伤害到了自己的感情。不过任天堂的律师则表示，任天堂在接触富田之前，已经与供应商们进行了多次会议，其中也包括了3DS液晶屏的供应商夏普，而他们的会面早在2002年就已发生。另外，任天堂律师也表示，3DS采用的裸眼3D技术，与富田的专利并非是同一项技术。

富田诚一郎目前58岁，工作近30年来不断追求着各项专利发明，直到2002年从Sony退休。根据诉讼，目前由他发明或参与联合发明的专利，已经多达近70项。2008年，他的裸眼3D显示技术在美国获得专利，但之后任天堂推出了采用同样噱头的掌机3DS，这使他的专利技术已经很难再找到合作伙伴。如今的富田，由于身患中风不得不终日与轮椅为伴，并面临着漫长的持续治疗和恢复过程。

2月27日

任天堂宣布从今年3月20日起，将在日本发售两款新配色方案的3DS主机，这两款配色分别是“浅蓝色”以及“口红粉”。其实这两种颜色并非全新配色，早在去年9月份港台行货版的3DS首发时，它们就以晴空蓝（Cerulean blue）和珠光桃红（Shimmer pink）的名义在港台登场，此次则是这两种配色在日本正式推出。在售价方面，这两款主机和其他配色方案的3DS一样为1万5000日元（约合人民币975元），令人惊喜的是，附赠的SD卡从原本的2GB容量和3DS LL一样免费升级到了4GB，这样玩家就可以用来存储更多游戏和3D影像。





软件 SOFTWARE

《圣魔导物语》“FAMI通豪华版”详情公开

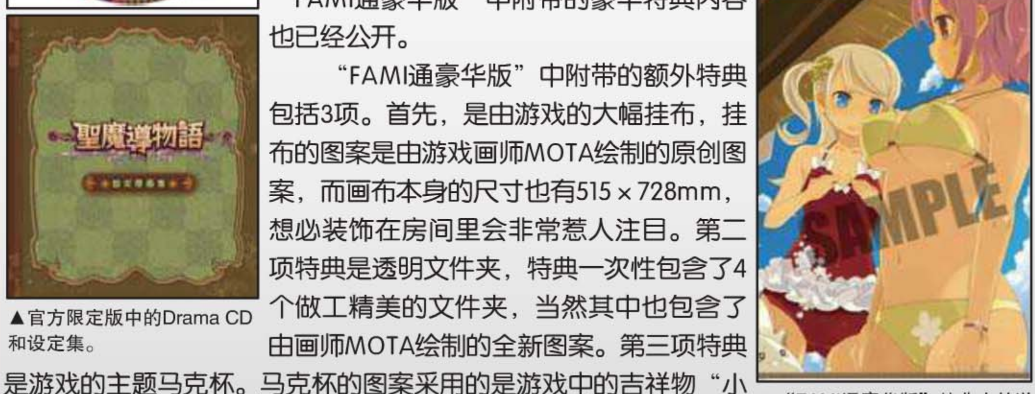




▲官方限定版中的Drama CD和设定集。

Compile Heart面向PSV开发的RPG游戏《圣魔导物语》即将于本月底发售，官方除了游戏的普通版之外，也会同时推出售价为9240日元的限定版。限定版中除了包含卡带版的完整版游戏一张之外，还包括设定原画集、收录了3篇Drama的CD、以及特殊服装的下载码。

此外，日本著名游戏杂志《FAMI通》的出版公司EnterBrain，也会另外在其基础上推出附带了独有特典的“FAMI通豪华版”，日前，“FAMI通豪华版”中附带的豪华特典内容也已经公开。



▲“FAMI通豪华版”特典中的游戏主题挂布。

“FAMI通豪华版”中附带的额外特典包括3项。首先，是由游戏的大幅挂布，挂布的图案是由游戏画师MOTA绘制的原创图案，而画布本身的尺寸也有515×728mm，想必装饰在房间里会非常惹人注目。第二项特典是透明文件夹，特典一次性包含了4个做工精美的文件夹，当然其中也包含了由画师MOTA绘制的全新图案。第三项特典是游戏的主题马克杯。马克杯的图案采用的是游戏中的吉祥物“小咕”（くぅちゃん），而绘制它的则是本作的客串画师、代表作为《超次元游戏 海王星》等作品的画师绳子（つなこ）。《圣魔导物语》“FAMI通豪华版”的普通版售价为9840日元，内容为游戏的官方普通版卡带加上这3项特典；而“FAMI通豪华版”的限定版售价则为11940日元，内容为游戏的官方限定版套装外加这3项特典。也就是说，玩家只要额外支付2700日元，就可以获得这3项由EnterBrain提供的精美特典。



▲特典中的主题马克杯。

3月1日



为了纪念PSV话题新作《闪乱神乐 忍者对决 少女们的证明》发售，Marvelous AQL举行了各项发售纪念和促销活动。除了抽选购买游戏的玩家，赠送声优签名的游戏中各势力美术纸笺之外，游戏还继续与日本红胡子药局推出的营养饮品进行合作。本次是“《闪乱神乐》系列”继3DS版的前两作之后，第三次与红胡子药局进行合作。红胡子药局目前正在发售中的营养饮品“二回战”，将从即日起采用PSV本作的原创包装来进行发售，售价为1575日元，在红胡子药局日本的11家店铺中可以购买到。而在游戏中，“二回战”也会作为游戏内道具出现，玩家也能在游戏中看到该营养饮品的相关广告。

3月4日

去年在日本创下惊人销售成绩的黑马游戏《逃走中 从史上最强猎人的手中逃脱吧》再传喜讯，开发商NBGI和日本富士电视台联合宣布，截止到3月4日，该作品在日本国内的累计出货数量已经超过了50万套，再次创下根据富士电视台制作的电视节目改编的游戏作品中的最高销售记录。 此外富士电视台还宣布，旗下另一档人气综艺节目“战斗中”也将改编成游戏，目前游戏版已经在锐意制作当中。《逃走中》是根据富士电视台的同名综艺节目改编而成的游戏，原综艺节目自2004年开始播出，深受日本玩家们的喜爱，最新一季也将在4月中旬登陆日本荧屏。

3月4日



Marvelous AQL本日宣布，2月28日发售的PSV专用游戏《闪乱神乐 忍者对战 少女们的证明》在发售后，实际销量已经迅速突破了12万套（日本国内的实体版销量+数字下载版累计），创下了“《闪乱神乐》系列”的最高初动销售成绩。“《闪乱神乐》系列”诞生自任天堂3DS平台，是一个打着擦边球性质的动作游戏，而官方也毫不避讳地将其类型定义为“爆乳刺激战斗游戏”。PSV版虽然并非系列正统续作，但是运用了硬件的强劲性能，带给了玩家们更强的感官效果。而为了纪念本作发售而推出的相关网页活动，也在短短23小时内有1万位玩家达成目标。

3月4日



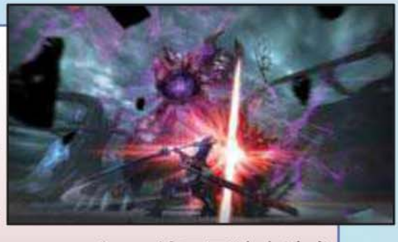
Arc System Works宣布，在街机平台深受好评的2D对战游戏《罪恶装备XX AC+R》（**ギルティギア イグゼクス アクセント コア プラス アール**），将于今年3月19日，以下载专用游戏的形式登陆PSV平台，售价为1500日元。本作是《罪恶装备XX AC+》的最新版本，参战角色多达25人达到了系列之最，在调整了角色平衡性之余，玩家之间也可以通过网络进行在线对战。此前，《罪恶装备XX AC+》已经率先于去年11月登陆PS3和Xbox 360两大家用机平台，此次最新版本登陆PSV，也让掌机玩家可以更加方便地体验到游戏的乐趣所在。

3月4日



PSV版《海贼无双2》没有像PS3版一样推出限定版的计划，不过针对这样一款大作，厂商也希望它能够更好地起到带动主机销量的作用。SCEJ宣布，对于同时购买了PSV主机和PSV版《海贼无双2》的玩家，将会赠送游戏主题主机装饰保护贴纸一套作为特典，当然，特典中也包含了对应PSV用壁纸的下载。贴纸的图案除了路飞之外，还包括了黑胡子海贼团的船长迪奇（黑胡子）、以及原海军本部大将青稚这两位本作中的重要角色。《海贼无双2》是曾经在PS3平台创造了近百万销量的《海贼无双》的续作，相比前作加强了爽快感，并有更为丰富的角色参战。

3月4日



Koei Tecmo Games宣布，将于本月30日在日本举行PSV/PSP跨平台原创联机游戏《讨鬼传》的封闭式游戏体验会，这也是游戏首次面向玩家提供试玩机会。这次的体验会名为“《讨鬼传》×PS社区 封闭式体验会”，顾名思义是由Koei Tecmo Games和PS社区（プレコミュ）共同举办，玩家可从3月4日起，在Koei Tecmo Games的官方网站GameCity和PS社区网站申请参加。这不仅是玩家与《讨鬼传》首度接触的机会，同时玩家也可以在体验会上，将自己的感想和意见反馈给来场的开发人员。不仅如此，能有机会参加这次体验会的玩家，还可以获得游戏的主题T恤和海报作为赠品。

3月5日



Marvelous AQL宣布，从即日起至同月28日，将对本社在PS Store中提供下载的15款PSP游戏进行半价促销。这批进行降价销售的游戏作品，本身就是原作的廉价版（PSP the Best），再加上此次半价打折，因此价格更为优

惠，其中最便宜的售价不过750日元，最贵的售价也不过是1200日元。在这批宣布打折的作品中，既有像《瓦尔哈拉骑士》、《Fate/新章》这样即将发售系列最新作的作品，也不乏开发了《胧村正》等脍炙人口作品的Vanillaware制作的《圣骑战史》这样的高品质原创作品，尽管发售都已经过了一段时间，不过对于没有玩过的玩家来说，正好是一个补课的机会。

3月7日



Level-5表示，为了配合2月28日PSV在日本降价销售，公司旗下两款游戏的PSV版数字下载版将会进行限时打折销售。从3月14日至4月8日，在PS Store提供下载的PSV版《时间旅人》和《纸盒战机W》，将会分别降价1000日元销售，其中《时间旅人》的售价从4980日元下调至3980日元，《纸盒战机W》的售价则从4480日元下调至3480日元。《时间旅人》是由原《428》的制作人石井次郎跳槽到Level-5之后推出的又一款文字类AVG，而《纸盒战机W》则是"《纸盒战机》系列"的正统续作。此次打折仅针对PSV的数字下载版，实体版和其他平台版本价格均不会变动。

3月7日



Spike Chunsoft去年4月在PSP平台推出的异质原创RPG游戏《神孕 请为我生孩子吧》，将于今年夏季推出续作。《神孕Ⅱ》的平台不再是PSP，而是改为PSV和3DS双平台推出。据悉，本作的世界观和设定将会焕然一新，除了在系统方面将会追加新要素之外，游戏内容也将得到进一步扩充，对于前作来说是属于正统的进化。在游戏中，玩家需要和被称为"女子圣徒"的7位女主角生儿育女，并与产下的"星之子"共同战斗，和前作不同的是，本作中玩家不仅可以带着自己的孩子出战，也可以邀请女主角一起进行战斗，从而令战斗部分变得更加热闹。

3月11日



老牌横版动作游戏《海腹川背》将会推出最新作。开发商Agtsuma Entertainment宣布其续作《再见 海腹川背》（さよなら 海腹川背）将于今年夏季发售，对应平台是3DS。《海腹川背》最早于1994年发售于任天堂SFC平台，之后陆续登陆多个游戏平台。在游戏中，玩家使用头部带有鱼钩的伸缩绳索作为武器进行战斗，特别的作战方式和出色的关卡设计获得了不少粉丝的青睐。据悉，《再见 海腹川背》的游戏策划、程序、人设以及音效师，全部来自初代《海腹川背》的原班人马，因此保证能够让玩家们体验到原汁原味的游戏乐趣。目前游戏的官方网站也已经开启。

3月11日

为了配合日本春假来临，Capcom的人气狩猎王牌"《怪物猎人》系列"宣布在PS Store进行打折促销，活动期间为3月14日开始至4月1日结束。其中，包含《怪物猎人 携带版 3rd》和《怪物猎人 携带版 2nd G》的"怪物猎人套装"，售价从原本的4590日元下调至2990日元；外传作品方面，《怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村G》售价从2990日元下调至2600日元，而消除游戏《艾鲁猫方块》的售价则从2700日元下调至1990日元。作为PSP平台最具知名度的系列作品，"《MHP》系列"一度成为PSP的门面，此次让利幅度最大的"怪物猎人套装"售价直降1600日元，对于想要重温系列魅力或是收藏数字版的玩家来说是一个非常实惠的选择。



Lancer 专栏

从事网游行业及电子游戏边缘行业十余年的骨灰级玩家兼特约撰稿人，由于工作与生计需要而长期研究美日欧游戏市场，对海外同行略有所知。

SCE的三件惨事

2月份，在SCE的身上发生了三件惨事：一个是PSV销量预期下调，一个是PSV降价，还有一个是PS4公布。

这里是掌机杂志，关于PS4的惨淡未来，笔者就不一一赘述。单说PSV，销量预期的三连降不幸被笔者言中。从去年初志得意满的“年出货1600万”，到现在下调至700万，还是跟PSP绑一块儿的销量，个中惨状令人不忍再睹。索尼最终没能顺天意、遂民愿，花钱买点《怪物猎人》级别的大作，而是采取了最无奈、最没创意、最伤元气的做法——降价。

PSV降价后，据说在日本的销量提高了四倍。按照此前一周1.1万的销量，意味着销量提高到了四五万，这个数字可以让SCE暂时吐气扬眉，但根据经验，降价效应的作用时间不会超过两个月。3月份在降价和《灵魂献祭》、《海贼无双2》等多款大作的推动下，PSV将走出一波急速上升的行情，一定程度上恢复第三方的信心。SCE的第三方关系部可借此为PSV争取到更多有影响力的大作。

SCE所做的这些工夫不是给玩家看的，而是向第三方献媚。PSV的降价压力主要来自第三方，他们想要看到的不是PSV版《怪物猎人》，而是售价尽可能降低，为玩家降低门槛，让他们的游戏提高销售潜力。

在PSV宣布降价的同时，索尼还公开了《最终幻想Ⅹ 高清版》的首张“截图”——据判断可能是直接拿PS2版改的图。SE的官方表态仍然是“开发度还很低，发售日期难以确定”。“毒瘤厂”的行径已令人不屑于吐槽，不过SE的动机可以理解。SE不是技术不行，也不是舍不得花点小钱做这样一个高清移植游戏，只是PSV的出货量太低，SE需要等到PSV达到一定的装机量标准才会推出《最终幻想Ⅹ 高清版》，使其销量潜力得到尽可能的发挥。SE不可能专门为PSV做一个与《最终幻想Ⅹ》同等级的新作，而可以炒冷饭的同级游戏所剩不多，说得出来的就只有《最终幻想Ⅹ-2》和《最终幻想XⅢ-2》，这些冷饭资源还得省着点儿用，与其在初期装机量低的阶段一股而脑儿地尽数掏出，倒不如留到后期装机量较大时多捞一笔。



第三方们的思维大多与SE相同，只不过NBGI等个别厂商的可用品牌资源较多，可以在如今PSV的软件市场空白期拿几个新作碰碰运气。事实证明以核心玩家为主的PSV用户消费实力确实可观，一个《闪乱神乐》都能有近十万的首周销量。这对同类型、同档次的游戏会有推动作用，不过无法成为大厂们献上大作的理由。千万级主机配百万级游戏，百万级主机配十万级游戏，PSV不缺十几二十万销量的游戏，而大腕们关心的是能否有上百万人买他们的游戏，这一点，只有400万装机量的PSV无法给人以信心。任天堂可以用第一方大作把市场做大，可以不计成本买来最具影响力的第三方大作，而索尼一个也做不到。

3DS搞定了日本，但在全球市场上日子也不好过。第一季度，3DS在美国和欧洲的销量仍然低于PS3和X360，智能手机的冲击只会越来越大，绝无消停的可能。笔者估计本世代掌机的市场规模至少将降低一半以上，3DS最终装机量不会超过NDS的一半，而PSV可能只有PSP的三分之一。掌机作为一种过渡型掌上娱乐产品，可能会在十年内退出历史舞台。我们会怀念有实体键、有深度的掌机游戏，正如我们正在怀念音质出色的CD随身听和小巧玲珑的MP3播放机。

Darkbaby 专栏

真名徐继刚，“游龄”超过20年的老玩家，游戏资深撰稿人，对游戏文化和游戏展业的历史有较深了解，自称目前掌机游戏已经占据了其所有游戏时间的七成以上。



传统和变革

最近，一个在日本福冈打工十多年的朋友终于归国，他给我带来了美味的香蜂草和果子，感觉无论口味还是外部包装和多年前完全没有改变，让人悠然憧憬那静止的岁月时光。记得当初泛海远行之时还是青涩少年一枚，如今却已是渐有大腹便便之态且结婚成家的近中年人，唯一没有变化的似乎就是那每次探亲必携来的福冈名物和果子的风味。几日来，抽空陪着友人去闲逛少时经常光顾的那些美食场所，却发现大多已物是人非，或黯然倒闭，或改弦更张，即使偶有幸存也非当初的口味了。友人不禁有些唏嘘，他告诉我日本绝大多数当地风味的土特产哪怕是炸豆腐这样的夫妻老婆店都始终秉承着祖先的传统，绝对不会轻易改换配方，更罕闻有偷工减料者，因此才能数十年如一日的始终保持着优秀的品质。

不过朋友并不完全赞同日本国民这种近乎迂腐的坚持传统，他说曾经在一家当地著名的拉面店打工，从欧洲求学归来的长子接掌了经营大权后尝试在口味上进行改良，结果虽然添加了香蜂草等香料后的拉面色香味均有了明显提升，但是却引起了许多老顾客的强烈不满，最后不得不恢复了百年传承的配方不敢再越雷池一步。

最近有个美国的知名业界评论家对任天堂总裁岩田聪进行了激烈的批判，声称其经营理念保守，完全缺乏创新意识，导致其管理下的任天堂暮气沉沉。岩田聪的经营成就曾经和伟大的乔布斯近乎等量齐观，当初NDS和Wii的商业神话较之苹果iOS系列商品亦不遑多让，然则如今的境遇悬殊却判若云泥，实令人为之油然感慨。平心而论，岩田聪确实是一位能掌握消费者心理的优秀的勤勉经营者，然而他的神通力似乎仅仅限于日本国内，而乔布斯的视野显然更为远大，其创造理念亦因此得到了全世界范围的共鸣，这也是造成今时任天堂和苹果市场地位悬殊的根本因素。

以外界人的眼光里，我们很难理解日本人近乎痴狂的怀旧消费心理，一款诸如《DQ》或《FF》那样几十年前的老游戏原封不动地复刻发售依然能够大卖数十万乃至上百万，以至于有节操缺失者如Square Enix居然短短两三年里将《FF Ⅰ＋Ⅱ》几乎在所有可以登陆的平台翻炒个不亦乐乎。

岩田聪上任伊始曾经锐意革新，其主导下的NDS和Wii都在全球范围引起了积极反响。Wii在中后期遭遇的意外失速除了竞争对手的冲击以外，更多方面是由于广大日本第三方的保守经营对该主机的冷遇所致。育碧的“《Just Dance》系列”的大红大紫充分证明了只要推出契合消费者的商品，Wii的第三方市场同样“钱”景广阔。3DS和WiiU的市场口碑显然远不如前代那样出彩，个人以为主要症结在于创新的缺失。经过了这两三年间经营业绩的大起大落，岩田聪似乎已经失去了当年锐意革新的豪情，其近期的经营思想完全在刻意迎合广大第三方和传统玩家的趣味，例如3DS虽然在日本本土大作叠出，但是至今为止让人耳目一新的创意作品却屈指可数。回头再看，以现在的眼光审视硬件机能可谓贫弱至极的NDS在发售初期居然涌现了如许多让人感动的原创作品，足以令今时3DS和PSV之流汗颜无地！

岩田聪曾经多次对外表示；任天堂始终就是一家传统游戏开发商，不动轻易去改变其经营理念和经营范畴。诚然，岩田氏这种日本老铺经营理念是维持传统商品品质的经营思想，但是这种思维方式同样也大大局限了任天堂的发展空间。如果乔布斯始终坚持研发桌面PC，而不是去卖音乐播放器和手机，我们现在的世界又会如何？仔细想想，实在让人有些后怕！

不熟不做，这似乎也是任天堂拒绝越界发展的一个借口，任天堂的伟大在于以传统日本工房的创作理念去创作和保持其游戏品牌，试问有几个数十年游戏标题还能如马里奥和塞尔达那样风采依旧。但是人们现在更加期待的是，任天堂是否还能够给大家带来全新的数码娱乐变革。

坚持传统，有时是一种美德，有时更可能是一种罪恶……

栏目主持：胧月

掌机销量榜TOP10

PORTABLE GAME SALES RANKING

2月底大作多发，所以尽管《DQⅦ》的热潮尚未散尽，当周4万的销量依然只能屈居榜单第七。《雷顿教授》的最新、同时也是官方宣称的系列最后一作《超文明A的遗产》以首周13万的销量位列第一，移师PSV的《闪乱神乐》新作也大卖了9万多套。此外《梦幻之星在线2》的实体版与《光明之舟》均取得5万以上销量，是索系掌机游戏在当前状况下较为不容易的成绩了。

软件销量（日本） 2013年2月25日～3月3日

排名	标记	游戏名	日文名	厂商/类型/发售日/价格	本周销量	累计销量	平台
1	NEW	雷顿教授与超文明A的遗产	レイトン教授と超文明Aの遗产	■Level-5■AVG■2013年2月28日■5500日元	13万2551套	13万2551套	3DS
2	NEW	闪乱神乐 忍者对决 少女们的证明	闪乱カグラ SHINOVI VERSUS -少女达の证明-	■Marvelous AQL■ACT■2013年2月28日■6980日元	9万1639套	9万1639套	PSV
3	NEW	龙珠英雄 终极任务	ドラゴンボールヒーローズ アルティメットミッション	■NBGI■TAB■2013年2月28日■5800日元	9万119套	9万119套	3DS
4	↓	立体动物之森	とびだせ どうぶつの森	■Nintendo■ETC■2012年11月8日■4800日元	7万6075套	308万8130套	3DS
5	NEW	光明之舟	シャイニング・アーク	■SEGA■RPG■2013年2月28日■6279日元	6万5368套	6万5368套	PSP
6	NEW	梦幻之星在线2 特别包	ファンタシースターオンライン2 スペシャルパッケージ	■SEGA■RPG■2013年2月28日■5229日元	5万5879套	5万5879套	PSV
7	↓	勇者斗恶龙Ⅶ 伊甸的战士	ドラゴンクエストⅦ エデンの战士たち	■Square Enix■RPG■2013年2月7日■6090日元	4万3461套	113万1538套	3DS
8	NEW	触摸侦探 滑子菇大繁殖	おさわり探偵 なめこ大繁殖	■Success■PUZ■2013年2月28日■3990日元	2万6339套	2万6339套	3DS
9	NEW	D.C.Ⅲ 加强版	D.C.Ⅲ Plus	■角川Games■AVG■2013年2月28日■6090日元	1万2878套	1万2878套	PSP
10	↓	新·超级马里奥兄弟2	New スーパーマリオブラザーズ2	■Nintendo■ACT■2012年7月28日■4800日元	7275套	196万4655套	3DS



●《灵魂献祭》！《MH4》！PSV救机大作！期待《SS》与《MH4》的对决。（黑龙江大庆 方钊）

●《三国志12》中文版，3DS和PSV哪个阵营出中文版多就跟进。（辽宁丹东 隋欣）

●3DS版《怪物猎人4》，该作增加了新的怪物种类，使得玩家的狩猎乐趣倍增。另外新加入的猎人爬墙动作令其素质在原有的基础上更上一层楼。（上海 顾春军）

●《七龙战记2020-Ⅱ》，超棒的RPG，我还把汉化版的《七龙战记2020》又打了一遍。此外还期待最新的《苍翼》，求快移植到掌机。（广西河池 蔡艳妮）

●虽然不太可能，但还是希望《闪之轨迹》能出中文版啊啊啊！（安徽马鞍山 许少玮）

硬件销量（日本） 2013年2月25日～3月3日

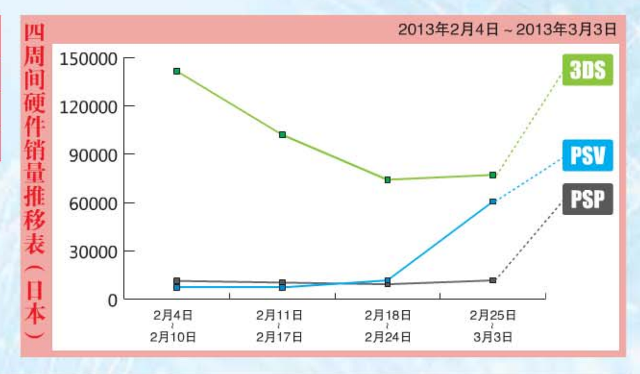
PSV的降价措施卓有效果，加上绅士游戏《闪乱神乐》和《梦幻之星在线2》的辅佐，当周销量一跃到6万台，虽然销量还是没能超过3DS LL和初版3DS的总和，但极有大热主机相。该情况是否昙花一现，还要看接下来《灵魂献祭》周以及《海贼无双2》周的表现。

机种	周间销量	2013年销量
3DS	7万7105台	105万7774台
PSV	6万561台	15万3581台
PSP	1万1665台	15万7666台

3DS累计销量 1082万276台

PSV累计销量 123万740台

PSP+PSP go累计销量 1933万6766台



软件销量（北美） 2013年2月24日～3月2日

相比火热的日本市场，本周掌机游戏在北美的表现只算差强人意。《火纹 觉醒》继续坐稳冠军位置，新发售的《世界树迷宫Ⅳ》美版也以1万出头的销量挤进前五。

排名	变化	游戏名	英文名	厂商/类型/发售日/价格	本周销量	累计销量	机种
1	—	火焰之纹章 觉醒	Fire Emblem: Kakusei	■Nintendo■S・RPG■2013年2月4日■59.49美元	2万2006套	26万1824套	3DS
2	↑	新・超级马里奥兄弟2	New Super Mario Bros. 2	■Nintendo■ACT■2012年8月19日■39.99美元	1万1055套	1万1055套	3DS
3	↑	口袋妖怪 黑2・白2	Pokemon Black / White Version 2	■Pokemon■RPG■2012年10月7日■34.99美元	1万4152套	180万2100套	NDS
4	NEW	世界树迷宫Ⅳ 传承的巨神	Etrian Odyssey Ⅳ:Legends of the Titan	■Atlus■RPG■2013年2月26日■39.99美元	1万366套	1万366套	3DS
5	↓	超级马里奥3D大陆	Super Mario 3D Land	■Nintendo■ACT■2011年11月13日■39.99美元	9088套	338万8325套	3DS
6	—	马里奥赛车7	Mario Kart 7	■Nintendo■RAC■2011年12月4日■39.99美元			3DS
7	↑	纸片马里奥 贴纸之星	Paper Mario: Sticker Star	■Nintendo■A・AVG■2012年11月11日■39.99美元			3DS
8	↓	新・超级马里奥兄弟	New Super Mario Bros.	■Nintendo■ACT■2006年5月15日■34.99美元			NDS
9	↑	牧场物语 初始的大地	Harvest Moon 3D: A New Beginning	■Natsume■SLG■2012年11月6日■29.99美元			3DS
10	↓	马里奥赛车	Mario Kart DS	■Nintendo■RAC■2005年11月14日■39.99美元			NDS

硬件销量（北美） 2013年2月24日～3月2日

机种	周间销量	2013年销量
3DS	1万4987台	26万5017台
PSV	4620台	6万6918台
PSP	468台	9732台

3DS累计销量 803万8709台

PSV累计销量 123万9558台

PSP+PSP go累计销量 1964万4495台

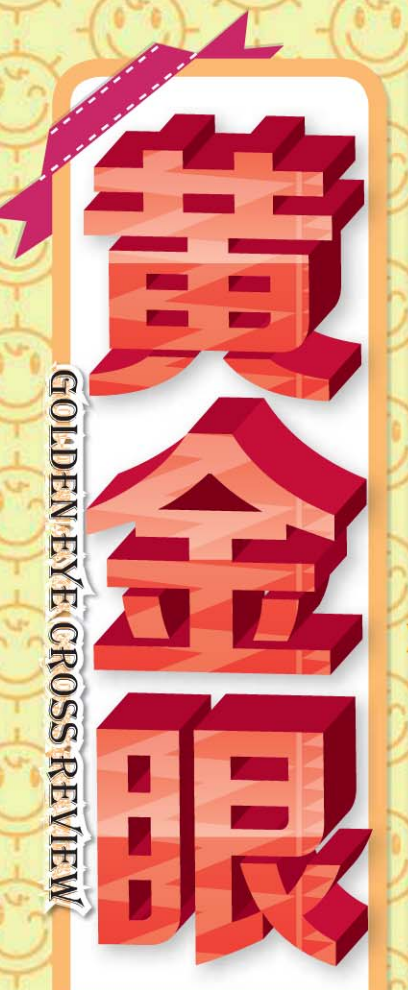
四周间硬件销量推移表

2013年2月3日～2013年3月2日

20000
15000
10000
5000
0

2月3日～2月9日
2月10日～2月16日
2月17日～2月23日
2月24日～3月2日

3DS
PSV
PSP



PSV的大作群让本辑栏目相当丰厚，《灵魂献祭》虽然在世界观设定上遭到很多人的诟病，不过实际游戏时并不会产生诸多不适，优秀的手感和任务赢得小编的一致好评，获得本次最高分，进入“黄金珍藏”行列。另外一款联机大作《梦幻之星在线2》借高素质PC版质量的光，也很容易令人沉迷。这两款游戏都是近期PSV上非常耐玩的游戏，相当推荐。

栏目主持：胧月

评分规则 本栏目采取满分30分评分制，其中总分在30～27分之间的为“黄金珍藏”级别，总分在26～24分之间的为“热血推荐”级别。

三国志12



PSV

知名历史SLG“《三国志》系列”的最新作，PSV版相较PC版在系统方面加入了武将拔擢、强化阵和兵法阵等少许新要素，还追加了5个全新的剧本。

总分 **21**

系统	★★★☆☆
对抗	★★★★☆
进化	★★★☆☆



苍穹 整体过于简化是《12》给大多数玩家的第一印象，无论是地图、战场还是系统都比磅礴大气的《11》简化得太多，甚至设施、兵种和特技种类都大不如前。本作是系列首次引入即时战斗，这也是《12》为数不多的亮点之一，即时制配合视野的概念，给战斗增加了未知性和操作性。对于系列玩家而言，简易化的单机模式耐玩度实在有限，极具对抗性的联机对战模式才是更多人愿意反复玩味的。虽然没指望PSV版能达到PC版键鼠操作的灵活程度，但战斗的操作设置方面还是显得不够人性化。 **7**

马修 PSV版在战场部队数量较多、连续发动战法的情况下会发生较为明显的卡顿，而且触摸屏的设置也没有起到应有的简化操作的作用。另外播片式的单挑画面太过简陋。 **7**



胧月 首先必须承认游戏有很多创新之处，然而地图的简化和过于侧重网战体验让其显得像一款网页PK游戏，系列老玩家可能不太会买账。另外操作也不怎么方便。 **7**

■三国志12■卡带
■Koei Tecmo Games■SLG■模拟・战略
■2013年2月7日■1～2人■无对应周边

忍者龙剑传 Σ2 加强版



PSV

本作是一款从PS3移植过来以爽快动作为卖点的动作类游戏，游戏中玩家可以运用九种各具风格的冷兵器与各式各样的敌人进行战斗。

总分 **22**

难度	★★★★★
爽快度	★★★★☆
敌人数量	★★★☆☆



阿鲁 流程部分除了对超忍难度下的投技伤害做出了调整外，基本上照搬PS3版，但是实际游戏体验过程中，爽快度却比PS3版降低了一个档次。主要原因在于游戏优化方面做得不够好，在敌人较多的时候会出现明显的拖慢，同时，敌人移动的速度却是按照正常速度计算，有时候会造成在拖慢的时候出现打空现象，影响游戏体验。原有的双人任务模式则被改为了单人任务，导致部分任务目前无法完成，加速模式下的任务则更不必说。不过本作新增的竞速模式新颖有趣，玩家可以好好把玩一番。 **8**

酷洛洛 总体感觉移植素质还不如上一作。个别武器的调整越调越差，最令人想吐槽的PSV版虽然收录了之前PS3版的两人任务，但居然不能够联机，要拿奖杯这不是坑人么? **7**

乌冬 移植度和前作相比有所下降，最受不了的就是拖慢。另外由于没有联机功能，PS3版一些需要联机才能过的高难度任务在PSV版中就没法过了，不得不说非常遗憾。 **7**

■NINJA GAIDEN Σ2 Plus■卡带
■Koei Tecmo Games■ACT■动作
■2013年2月28日■1人■无对应周边

闪乱神乐 忍者对决 少女们的证明



一款以爆乳美少女和“擦边球”为卖点的爽快动作游戏，玩家可选用的角色多达20名，而且还支持联网对战。

总分 **24**

画面	★★★★☆
手感	★★★★☆
邪恶	★★★★★

白菜 游戏战斗的流畅性与速度感表现得非常出色，前作令人诟病的丢帧问题得到了很大程度上的解决。参战角色增加到20名，每个人都个性独特，手感、战术以及性能重复度极低，而且所有人都有自己的专属剧情，让单机内容变得非常充实，剧情也有很高的可读性。只不过每关内容单调以及重复度高的问题仍然存在。另外，本作新增加的网战模式同样非常有趣，通过PSN跟远处的玩家联机也是本作一大卖点。只不过角色的平衡性有所欠缺，命驱系统以及一些霸体攻击严重破坏了对战的平衡性。 **8**

酷洛洛 战斗模式3D化之后带来了一些视角问题，还好战斗爽快度有了飞跃提升。更衣室的服装数量增加，功能更丰富，让玩家可以更自由地设计各种邪恶的造型。 **8**

阿鲁 本组的单机流程依然比较单调，只不过高难度的加入增加了游戏的挑战性。服装和饰品自由度更高，发挥想象力去设计各种奇怪的服装也是本作的一大乐趣。 **8**

■闪乱カグラ SHINOVI VERSUS -少女达の证明-
■卡带■Marvelous AQL■ACT■动作
■2013年2月28日■1～4人■无对应周边

梦幻之星在线2



SEGA原推出在PC上的网游RPG，如今PSV版与PC版的数据完全同步，真正实现掌机·PC双客户端一同游戏。

总分 **25**



画面	★★★★☆
战斗	★★★★☆
网络流畅	★★★★☆

酷洛洛 网路环境的改良让人相当满意。从脚踏水面的效果就可以看出，正式版的游戏画面比CBT公测版时是有了长进。战斗优化非常好，12人的公共区域集体放技能都不会卡顿。游戏的玩法、系统、数据与PC版完全同步，可以把PSV版当作“低配画面移动版”客户端，区别只有少部分界面说明。不过PSV版可进入的频道和同屏刷怪数量相比PC版会少一点，虽然作为补偿PSEB增加了30秒，但刷怪升级效率还是偏低。PSV版轻便的优势令本作十分适合躺在床上打单人的故事模式。这里建议有心长玩的同学，最好给自己电脑也安装一个PC版，方便优势互补。 **8**

LIKY 如此一个宏大的世界，你可以不花一分钱进入，而且没有强制的收费门槛和陷阱，还有什么要求呢？惟一担心的是你自己对“刷”的耐心。 **9**

白菜 虽然秒杀4G卡的免费下载版容量上有些恐怖，但游戏的品质确实值得赞叹。即使在国内连日服玩，延迟也不算严重。对应PC版账号让老玩家也能轻松体验到不同的感觉。 **8**

■ファンタシースターオンライン2■下载
■SEGA■RPG■角色扮演
■2013年2月28日■多人■无对应周边

灵魂献祭



本作是索尼的第一方原创狩猎类游戏，玩家要扮演一位被囚禁的人，通过与各种重口味怪物的战斗，来问鼎这个充满魔法元素的世界。

总分 **27**

画面	★★★★★
道具	★★★★★
上手度	★★★★☆



阿鲁 猎奇的世界观和怪物是本作的卖点之一，不得不说游戏中怪物的视觉冲击力非常大，让人一看就能留下深刻的印象，不过遗憾的是怪物种类偏少，即使加上各种亚种怪物也给人一种意犹未尽的感觉。战斗系统比较新颖，将各种道具幻化为可使用的魔法这一点颇具创意，各种魔法的画面效果和打击感也非常不错，大魄力的禁术更是非常华丽，一场战斗打下来能让人体验到无与伦比的视听享受。联机方面优化得还算不错，即使多人使用华丽的魔法也不会出现卡顿的现象，只是偶尔线下联机会出现掉线的问题需要尽快解决。 **9**

LIKY 无论是单人玩还是多人联机都能体验到丰富的乐趣，丰富多彩的攻击方式能让玩家不断研究出新的打法，只是怪物数量略少，有些清小怪关卡重复过多。 **9**

乌冬 虽说是狩猎游戏，但绝不是粗劣的模仿跟风作品。独特的救济和献祭系统对新手很亲切，就算死后变为灵魂也能继续为大伙尽一份力，提升全程参与感。 **9**

■SOUL SACRIFICE■卡带
■SCEJ■ACT■动作·狩猎
■2013年3月7日■1～4人■无对应周边

心灵传说R



热血推荐

PSV

NDS版“传说三部曲”中《心灵传说》的重制版。纯真的少年为了找回少女失去的感情而踏上冒险旅途，并触碰旅途中他人的内心。相比原NDS版改良极大。

总分 **24**

画面	★★★★☆
改良	★★★★☆
系统	★★★★☆

白菜 语音比起原版大幅增加，NDS版中一些繁琐的系统（例如心灵构筑需要收集素材而不断跑迷宫）也被砍掉，给了玩家更好更简洁的游戏体验。游戏的剧情非常棒，而战斗部分值得一提的是全新的追击连接模式，发动之后可以在短时间内进行单方面的连续攻击，异常爽快。不过追击连接模式中一些细节处理略显不到位，操纵起来有些手忙脚乱，感觉应该还能做得更好。空战中术技的设计有些马虎，实用性不高。最大的遗憾之处是部分动画只有4：3的比例，OP没有重新制作而仅仅只是加了几个片段，这种照搬NDS版的行为着实让人难以认同。 **8**

阿鲁 由于是NDS平台作品的重制版，画面上自然有了飞跃般的提升，3D化之后再加入诸多新要素，即使原作党也能从中体验到全新的感受。另外奖杯的取得方式比较厚道。



8

胧月 画面顺理成章地大幅进化，新加入的角色在游戏初期就能收到，这点很不错。战斗时必须使用方向键略微不爽，其实可以全程对应左摇杆的。



8

■テイルズ オブ ハーツ R■卡带
■NBGI■RPG■角色扮演
■2013年3月7日■1人■无对应周边

雷顿教授与超文明A的遗产



热血推荐

PSV

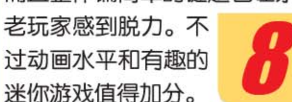
沉睡的木乃伊引发古老的亚斯兰特文明的疑问，为了探寻远古传说的真相，雷顿教授再一次踏上解谜的旅程。



总分 **25**

画面	★★★★☆
剧情	★★★★☆
解谜	★★★★☆

半夏 保持了系列一贯的用谜题推进剧情的风格，可探索地图非常广阔，且设计得丰富多彩，让人在各地探索时有不一样的感觉。用神秘组织、古老文明等设定吸引了玩家的注意，引人入胜。谜题种类丰富多彩，由浅入深的设计，不会为难玩家，也可以靠小金币换取提示，让人轻松游戏。附加的迷你游戏也很有趣，各种搜集要素十分丰富，本篇完结后的附加内容也非常厚道。解谜过程中穿插大量动画让人不会觉得乏味，不知不觉间就能推动剧情。但是个别谜题的表述有些问题，容易误导玩家。 **9**



阿鲁 作为新三部曲的收尾作，本作的表现并没有想象中的好，虎头蛇尾的通病依旧健在，而且整体偏简单的谜题也让系列老玩家感到脱力。不过动画水平和有趣的迷你游戏值得加分。 **8**

胧月 非常平稳的续作，没有“刻意”求变的系统个人是很赞赏的。不过游戏的谜题质量一般，很多都非常相似，还不如删减谜题数量，将每一道题再好好打磨一下。 **8**

■レイトン教授と超文明Aの遗产■卡带
■Level-5■AVG■文字冒险
■2013年2月28日■1人■无对应周边

光明之舟



PSP

本作是SEGA著名RPG“《光明》系列”的最新作，游戏以沉睡着古代文明的小岛为舞台，在主角佛利得一行人的探索下，小岛的秘密逐渐被揭开。

总分 **21**

流程	★★★☆☆
战斗	★★☆☆☆
收集	★★★★☆

乌冬 为这个系列担任了那么多次人设，Tony也可以说驾轻就熟了，所以光从设定画就能把握到角色的大致性格，再加上大牌声优们的倾力演出，塑造了一个个有血有肉的角色。不过作为一款RPG，光有人设和声优还是不够的，没有了迷宫探索要素，评价一款RPG很大程度上就依仗战斗和剧情，但这也正是本作的弱项。首先战斗系统和前作差不多，都是搬的《战场的女武神》，不过却没有本家的难度和严密性，随便打打就能过关，基本不用去练级，更不用说各种战术打法了。而剧情方面则不过不失，调动不起玩家的情绪。 **7**

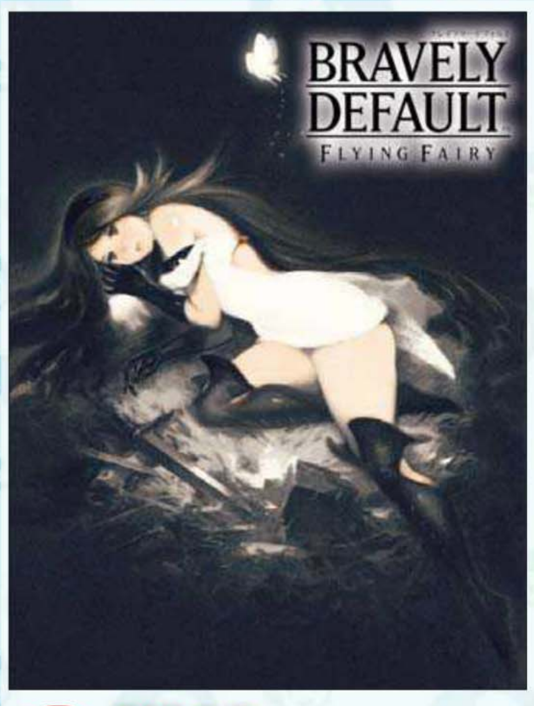
白菜 游戏品质保持了《光明之刃》的较高水准，面包系统也得到了修正，不再有繁琐的感觉。不过整天和帕妮丝黏在一起的行动模式，反感天然呆的玩家可能有些吃不消。 **7**

胧月 的确像官方的自我吐槽那样“又是烤面包啊”，游戏的主要玩点就是操控着Tony的角色爽快通关，战斗乐趣偏低，剧情也中规中矩，玩过前作的可以凭惯性继续下去。 **7**

■シャイニング・アーク■UMD
■SEGA■RPG■角色扮演
■2013年2月28日■1人■无对应周边

黄金眼Review

GOLDEN EYE IN-DEPTH



热血推荐

黄金眼评分 26

文 阿修罗

勇气原点 飞翔妖精

BRAVELY DEFAULT FLYING FAIRY

3DS ◆Square Enix◆日版◆2012年10月11日 ◆1人◆6090日元◆对应邂逅通信

游戏时间：40小时以上 RPG 角色扮演

关注《勇气原点 飞翔妖精》（以下简称为“BDFF”），实际上是从游戏放出试玩版开始的。最初，笔者只是把这款游戏当作《光之四战士》的一个后续：套上《最终幻想》的皮，稍微调整一下游戏系统，然后打造出有一个缺乏亮点的J·RPG。但是，自从玩了试玩版后，我对《BDFF》的期待反而直线上升，立刻将原本购买列表中的“待定”字样划掉，然后打开了X宝X旺……

为什么笔者会喜欢这款游戏？且听我一一道来。

系统·因人而宜

《BDFF》的核心系统是Brave & Default，以及自由转职。

BD系统是一种改良过的传统回合制系统，它与“《最终幻想》系列”的ATB系统不同，并非半即时操作，也不完全依靠角色的速度来决定出手顺序，而是通过Brave透支/Default储存行动数来控制战斗的节奏。这个系统有一个好处，就是玩家可以自由改变战斗风格：你可以完全不用BD系统，那样战斗就变成了非常传统的回合制；你也可以积极使用Brave，一回合清掉杂兵的爽快感是现在很多J·RPG中非常少有的；当然也可以不断Default，积攒BP点数来使用大招。不过，通常在BOSS战的时候，玩家还是需要根据各角色的职业特性，将Brave、平攻和Default混合使用才能获得胜利。BD系统的出现，使得J·RPG的杂兵战变得不再枯燥，配合战斗奖励系统，练级、刷钱也更加有效率和轻松了。不过我还是听到有不少人对BD系统表示不满，所以我想这只能用因人而宜来解释了——就像《勇者斗恶龙》和《最终幻想》，总是有人喜欢有人恨，强求不来的。

职业系统是很多RPG都有的，《BDFF》的职业系统明显继承了很多来自“《最终幻想》系列”的经典设定。但是就像《BDFF》并不是《FF》一样，本作的职业系统也是独特的。首先玩家需要通过发展剧情来获得新的职业，接着需要提升职业等级以获得新的能力，而这些能力可以在角色转职后由玩家随意搭配，以改变角色的性能。只要玩家自己喜欢，完全可以通过这个改良的职业系统打造出近战猎人、格斗法师等非常规角色，当然也能够创造出比默认能力更加强大的技能组合。比起固定职业从头玩到尾的游戏，本作所采用的这个职业系统，其自由度真是太大了。

不同职业、不同技能组合，搭配不同的BD系统使用方法，游戏的BOSS战战术也能够千变万化，而并非只有固定的攻略方法才能获得胜利。这正是我对本作评价如此之高的最大原因！

最后，单独提一下本作的网络要素。玩家可以通过联机获得好友的帮助，在真结局最终BOSS战时还能召唤好友的世界来形成

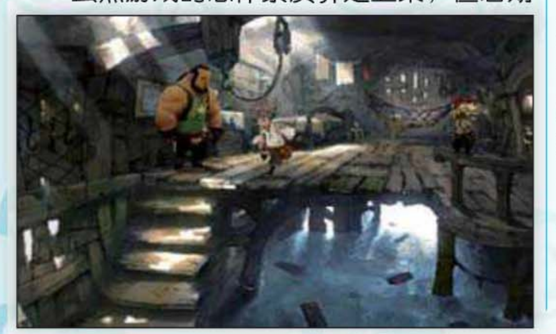
逆转。这可能是未来单机RPG的一个发展方向：既不影响单人游戏的投入度，又能有一定社交和互动要素。笔者非常希望看到更多类似的设计。

流程·虎头蛇尾

相信很多玩家都被游戏一开场那段AR剧情震撼到了，可惜游戏流程中用到AR功能的地方仅此一处。游戏的前几章按照J·RPG一贯的路数，招募同伴、铺开剧情、埋下伏笔。本来这个节奏是很好的，虽然说剧情还是少男少女救世界，但是几个主角以及重要NPC的个性刻画得都很细致，敌方角色台词也都很用心。可是从进入平行世界开始，游戏的流程就成了一滩烂泥。后几章几乎没有“剧情”可言，玩家所要做的重复攻打四大神殿，然后进入下一个世界，直到触发普通结局或者真结局。从世界观的设定上，这样的流程设计是可以理解的；但是作为游戏本身来说，这种高重复性的内容实在很容易令玩家放弃。

显然，开发者也意识到了这个问题，否则他们一定会把平行世界中的各个职业BOSS都设计成必须攻略的目标，而非现在的支线情节。实际上，如果玩家希望更加深入地了解《BDFF》的世界，这些平行世界中的支线BOSS也是应该反复攻略的。在后面几章的平行世界中，玩家挑战这些支线BOSS时，双方的台词都会发生变化，玩家可以从不同侧面发掘这些BOSS的人生。而这些BOSS的性格也会随着玩家的发掘变得更加鲜明起来，加上各城镇中NPC的台词也会随着章节的不同（不同的平行世界）而发生变化，很多在第一个世界中无法完全了解的支线故事线索，最后都能一一揭开谜底。这些是很容易被忽视的细节，但也正是因为后期流程设计的问题而导致了这些细节基本上都是被大部分玩家无视的。

虽然游戏的总体素质算是上乘，但后期



流程设计的失败导致玩家在通关后最大的感想不是意犹未尽，而是：



“够了，不要再来一遍了”。

画面·可圈可点

本作的画面虽然称不上一流，但也确实很有一些小特点：比如使用了AR卡片的开场动画、清新可爱的三头身角色、多变的职业外观、风格各异的城镇设计。这些特点中，绝大部分都很契合3DS这个掌机平台的风格。《BDFF》虽然不像《最终幻想XIII》、《上古卷轴V》这些超大作RPG那样拥有精细的建模和贴图，也没有庞大壮阔的世界供玩家探索，但却恰到好处地表明了自己的身分：一款3DS上的掌机RPG。这里要特别提一下，当你在游戏中的几个城镇中打开裸眼3D效果以后，会发现原本平面2D原画感觉的城镇增加了不少层次感，显得鲜活了起来。不过很可惜的是，游戏中这样的城镇总共只有那么几个，这也完全是受到了“掌机游戏”的格局限制所致。

音乐·余音绕梁

笔者一直强调自己是一个“音痴”，对游戏BGM的要求只有：“不是噪音”。玩游戏这么多年，能够打动笔者的游戏音乐更是少之又少。而《BDFF》正是这少有的、让我一放下游戏就立刻去到处搜索OST，并发现里面的每首曲子都十分动听的一款作品！

音乐由鬼才Revo的Sound Horizon团队打造。自称“幻想乐团”的这个团队的本身就很擅长这种魔幻的风格，与本作的主题更是相得益彰。当玩家进入一个新的城镇或者迷宫时，独特的曲调会让你立刻如同身临其境一般地投入到游戏的氛围中去。笔者尤其推崇“艳花之都弗洛威尔”的BGM，鲜明的弗拉明戈曲风、轻松明快的拍子，与将要在这个城镇发生的剧情完全地融合在了一起。私心想着，即使你没有玩过游戏，听一听本作OST也是极好的！



热血推荐 黄金眼评分 26 文 铭风

纸片马里奥 超级贴纸

ペーパーマリオ スーパーシール

3DS ◆Nintendo◆日版◆2012年12月6日 ◆1人◆4800日元◆无对应周边

游戏时间：50小时以上 A・AVG 动作冒险

从N64上登场以来，《纸片马里奥》不知不觉已发售了多个版本。作为马里奥游戏的一个分支，"《纸片马里奥》系列"独树一帜，以独特的纸片世界观和富有魅力的解谜而受到玩家的欢迎。

纸片世界观是其最大的特色，利用3D技术将冒险世界以纸片的形式呈现，让玩家们能够在精心营造的未知世界内体验一个又一个富有乐趣的冒险。另一大特色则是解谜，在既定的纸片世界的框架下设计了诸多巧妙而有趣的机关和谜题，让玩家看得讶异，玩得开心

随着3DS的推出，在任天堂诸多新作纷纷开花的时候，《纸马》也顺势推出了其最新作品《超级贴纸》。它良好地继承了系列特色，并借助新平台的机能进行了改良，使其更加出色。另外，"贴纸"这个与纸片息息相关的新要素成为本作的核心。

贴近真实的纸箱世界

前面说了，纸片构成的世界是系列代代相传的最大特色。当玩家启动游戏进入这个世界后会发现，无论是主角马里奥还是各种敌人，都是薄薄的纸片生物。在3DS机能的支持和游戏制作技术得以提升的情况下，场景的效果更是被大大加强了。

效果的强化主要体现在场景的材质上，本作场景内的建筑和各种设施不再是简单的薄纸拼合，而是用硬板纸的材质来呈现，让游戏的场景变得更加真实。游戏中既有用硬板纸构建的房子，也可以看到多层硬板纸贴合成的大树和翠绿的草地。本作还有可供选关的大地图画面，而这个大地图俨然是由多彩硬板纸搭建出的舞台。除了场景外，制作成了一张张纸片的敌人在行动时却充满动感，玩家仿佛在手工制作的纸箱世界中冒险。

收集贴纸来战斗

作为新增内容的贴纸十分容易获得，游戏中贴纸无处不在，获得方法有两种：一、无论行走在哪个场景都能够看到贴在场景内的贴



纸，获得方法是上前将其撕扯下来。二、游戏中的商店能大量购入贴纸，为冒险作准备。

普通贴纸是战斗中的必备道具。当遭遇敌人出发战斗时，点击下屏相应的贴纸就可以发动攻击。贴纸种类繁多，除了常用的进行跳跃攻击的鞋子贴纸、用锤子攻击的锤子贴纸外，还有火焰花、龟壳和尖刺帽等各种效果的贴纸。此外就算同样的贴纸，按照效果的强力程度也各有不同。贴纸外观和卡片一样有金银闪卡之分，甚至还有效果十分强力的彩虹贴纸。这让贴纸的种类繁多，缤纷多彩，放置在下屏的贴纸簿内十分美观。

游戏中还存在3D道具，大多隐藏在每个关卡的洞穴内，少部分重要的则在主线流程中获得。3D道具制作精美，大部分为各种常见工具，如电风扇、空调、棒球棍和剪刀等等。它们可在特定场所被制作成贴纸，被运用到战斗中，能够对敌人造成很大的伤害，而在对BOSS战时也能够利用特殊的3D道具贴纸让战斗简单无比，比如面对多层仙人球，用棒球棍能一下将其身体全部打掉，让其直接损失80%的HP。

由于贴纸的种类实在太多，所以它也成为了本作最大的收集要素。系统特意设置了贴纸博物馆，在剧情发展到解救出绿蘑菇人后就可以进入。博物馆十分庞大，玩家能够将收集到的贴纸按要求贴在博物馆的指定地点，参看说明并随时欣赏。将所有种类的贴纸收集齐全也是件相当耗时的工作。



利用贴纸来解谜

除战斗外，游戏中的各种解谜也不能缺少贴纸的帮助。其中最基本的就是撕扯掉带有库巴头像的封条，将库巴封印的场地解放出来。如果要挡住吹风口，使角色能够继续前进，则要将普通的贴纸贴在吹风口上让道路畅通。更多的解谜是利用贴纸来破除挡路的机关。

首先是还原正确的场景贴纸。随着游戏的进行，贴纸星的同伴露西会解放撕贴场景贴纸的能力，这样便可以将场景内粘贴错误的书架或是岩石撕下来重新贴好，从而让新的通路出现。更多的时候是将这些场景贴纸保存下来，将其贴到关卡内正确的地方。所有的贴纸操作都在下屏通过触摸来完成，将解谜过程中的大部分操作都形容为“在贴贴纸”也不为过。

其次是利用正确的3D道具贴纸。有的场景被冰块冻结，而有的地方熔岩喷涌，这个时候就要带上相应的道具来化解这些阻挡行进路线的东西——用烤炉融化冰块或是用冰箱冻结熔岩等等。只要玩家开动思维就能很容易通过，就算实在想不出来，游戏中也有系统提示供玩家查阅。



总结 作为系列的最新作，《纸片马里奥 超级贴纸》的画面和战斗都保持了一贯的素质。同时围绕“贴纸”这个主题下了诸多功夫，让新要素成为游戏的重要组成部分，贯穿全程的战斗和解谜。这着实开阔了视野，也为玩家们带来了不少的新意，可以说是比较用心的，相信喜欢这个系列并去体验的玩家都不会感到失望，让我们共同期待下一作的到来吧。

文 koflover 编 胧月 美编 澄香

百变马里奥



各位读者朋友们大家好，不知大家在假期都玩了哪些游戏呢？笔者自己就沉溺于Wii U不能自拔，觉得Wii U的Pad手柄也算是半台掌机了。虽然Pad只能在家玩不能外出携带，但比起电脑和家用机来说也方便不少了。Wii U的《新·超级马里奥兄弟U》可谓乐趣十足，这次我们就以马里奥为话题吧。

马里奥这个角色第一次出现在电子游戏中，是1981年宫本茂的处女作《大金刚》，迄今为止马里奥已经有32岁“高龄”了，如同电子游戏界中的武林泰斗张三丰。在这32年期间，马里奥参与“出演”的电子游戏将近两百部之多，其中有许多二线小品游戏仅仅因为马里奥的出场而倍增光彩，如同有偶像明星代言的产品一般。虽然马里奥游戏多如牛毛，但在玩家的普遍观念中，马里奥是一个动作游戏明星，只有动作游戏才能算是马里奥游戏的正统作品。那么我们先来回顾下真正属于马里奥的正统作品。

《超级马里奥》历代正统作品清单

文名	英文名	日版发售日	美版发售日	最初发售平台	全球销量
超级马里奥兄弟	Super Mario Bros.	1985年9月13日	1985年10月18日	FC	4024万
超级马里奥兄弟2	Super Mario Bros：The Lost Levels	1986年6月3日	未发售	FC磁碟机	无统计
超级马里奥美国版	Super Mario Bros. 2	1992年9月14日	1988年10月9日	FC	746万
超级马里奥兄弟3	Super Mario Bros. 3	1988年10月23日	1990年2月12日	FC	1728万
超级马里奥大陆	Super Mario Land	1989年4月21日	1989年7月31日	GB	1814万
超级马里奥世界	Super Mario World	1990年11月21日	1991年8月13日	SFC	2061万
超级马里奥大陆2 六个金币	Super Mario Land 2：6 Golden Coins	1992年10月21日	1992年11月1日	GB	1118万
超级马里奥大陆3 瓦里奥大陆	Super Mario Land 3：Wario Land	1994年1月21日	1994年1月31日	GB	519万
超级马里奥耀西岛	Super Mario World 2：Yoshi’s Island	1995年8月15日	1995年10月4日	SFC	412万
超级马里奥64	Super Mario 64	1996年6月23日	1996年9月26日	N64	1189万
阳光马里奥	Super Mario Sunshine	2002年7月19日	2002年8月25日	NGC	631万
新・超级马里奥兄弟	New Super Mario Bros.	2006年5月25日	2006年5月15日	NDS	2905万
超级马里奥银河	Super Mario Galaxy	2007年11月1日	2007年11月12日	Wii	1073万
新・超级马里奥兄弟Wii	New Super Mario Bros. Wii	2009年12月3日	2009年11月15日	Wii	2669万
超级马里奥银河2	Super Mario Galaxy 2	2010年5月27日	2010年5月23日	Wii	700万
超级马里奥3D大陆	Super Mario 3D Land	2011年11月3日	2011年11月13日	3DS	816万
新・超级马里奥兄弟2	New Super Mario Bros. 2	2012年7月28日	2012年8月19日	3DS	551万
新・超级马里奥兄弟U	New Super Mario Bros. U	2012年12月8日	2012年11月18日	Wii U	158万

（以上销量数字截止到2013年2月底）

以上这些游戏虽然都以“超级马里奥”作为标题，游戏类型也是标准的平台跳跃动作游戏，但其中有几款风格比较特别，算是正统系列中的“外传”作品。《超级马里奥美国版》（美版则直接以2代命名）就是其中之一，这款游戏的主角除了马里奥兄弟俩以外还增加了奇诺比奥和碧奇公主，攻击的方式变成了拔萝卜后向敌人投掷，并且加入了血格的设定，使得游戏的玩法和手感与系列其他作品完全不同。虽然许多玩家并不承认这款游戏是正统嫡系，但它后来却以《超级马里奥Advance》的名义在GBA平台复刻，说明还是得到了官方认可的。

《超级马里奥大陆》在GB平台一共推出了三款游戏，由横井军平领衔制作，风格与FC的几款马里奥也有很大出入，比如说加入了横版射击关卡、营救的公主不是碧奇而是黛茜（Daisy）、登场的杂兵和BOSS都是全新的等等。如果主角不是马里奥而是宾尼兔、高桥名人之类的角色，放在游戏中其实也没有不协调感。由于GB机能所限，《超级马里奥大陆》系列三作都没有《超级马里奥兄弟3》那样的大手笔，无论是操作手感、流程长度、关卡设计还是隐藏要素方面都远远不及，不过这个系列却捧红了另外一位人气角色，这就是马里奥的死对头瓦里奥。在《超级马里奥大陆3 瓦里奥大陆》中，瓦里奥就取代了马里奥成为了主角，而马里奥则变成了最终BOSS，玩家对这位贪婪而又单纯的反面角色留下了深刻的印象。从此以后，“《瓦里奥大陆》系列”就从“《超级马里奥》系列”中独立出去，成为了一个新的动作



▲这款作品正是瓦里奥的处女主角秀。

游戏品牌。

《超级马里奥耀西岛》的主题不再是老套的“马里奥救碧奇公主”，而是“耀西救马里奥”。主角耀西虽有金刚不坏之身，但它背上的婴儿马里奥却经受不住刺激和惊吓，如果耀西不能保证婴儿安全的话，同样会Game Over。“耀西背马里奥”的设定其实在《超级马里奥世界》中就已经存在，实力强劲的耀西能极大减轻玩家的攻关难度，使玩家对这位可爱又强大的角色抱有深厚的好感。到了《超级马里奥耀西岛》这款游戏中，耀西终于有机会大显身手，它除了保留原有的“空中狗刨式”以外，还新增了“投蛋射击”这一强力必杀技，玩家在瞄准目标和计算反弹角度时就像打台球那样，一旦成功命中就会得到极大的满足感，该必杀技也是这款游戏的最大亮点所在。这款游戏从此也成为独立系列，在NDS平台还推出了两款续作。

以上这几款游戏的风格可能不是我们所熟悉的《超级马里奥》，但它们在马里奥游戏的发展史中都有不可磨灭的里程碑意义，对于马里奥FANS来说也是不容错过的经典。接下来我们要进入本文的主题，也就是“《超级马里奥》系列”中的换装系统。换装在如今的动作游戏中虽然不是什么新鲜的概念，但它却是保证游戏耐玩性的重要因素。当玩家反复挑战同一关卡时，往往会因为重复出现的场景和敌人感到单调，但如果有不同能力的换装可选的话，玩起来就能新鲜感十足。另外，换装系统也常常和谜题设置联系起来，许多谜题会要求玩家使用特定的换装或是依次变更不同的换装才能解开，玩家在思考的过程中也会得到不少乐趣。《超级马里奥兄弟》应该是第一个引入换装系统的游戏，而《超级马里奥兄弟3》则把换装系统发扬光大。从此，每一作《超级马里奥》都会出现各种新奇有趣的换装，马里奥也从一个普通的水管工晋升为“百变大侠”，下面我们就来分析下马里奥的各种换装和对应能力吧，在列举登场作品的时候，我们将自动忽略《超级马里奥美国版》、《超级马里奥大陆3 瓦里奥大陆》和《超级马里奥世界 耀西岛》这三款不以马里奥为主角的游戏，而像《超级马里奥Advance2》、《超级马里奥64DS》这类复刻性质的作品，也不在我们的列举范围之内。



▲蜡笔画风的《超级马里奥耀西岛》吸引了不少女性玩家。

小型马里奥
Small Mario

登场作品 所有2D的ACT玩法《马里奥》、《超级马里奥3D大陆》

考虑到马里奥“吃蘑菇才会长大”的设定，小型马里奥应该是马里奥的原本形态，他只要受到一次攻击就会立刻丧命，当玩家挑战关卡失败后，马里奥就会以这个形态重新登场。虽然小型马里奥非常脆弱，并且无法用“升龙拳”（顶砖块）和“平沙落雁式”（跳跃下坐）击碎砖块，但他的加速能力和最大速度却是最强的，这也是很多极限通关的视频中只用小型马里奥闯关的原因。小型马里奥在《超级马里奥64》等3D动作版本中并不存在，这是因为这些游戏采用了血格的设定，马里奥不必经历“超级马里奥→受攻



百变马里奥

击→小型马里奥→受攻击→丧命”这一流程，小型马里奥自然就没有什么存在意义了。不过《超级马里奥3D大陆》倒是一个例外，虽然它是标准的3D动作游戏，但游戏系统和关卡设计依然是按照传统2D的玩法来进行的。

超级马里奥
Super Mario

登场作品　所有马里奥游戏

超级马里奥是马里奥吃下蘑菇后获得的标准战斗形态，身高足足是小型马里奥的两倍多。就像吃下菠菜才力大无穷的大力水手那样，马里奥也只有变成超级马里奥后才能保证充足的战斗力，而各类换装则可以视作马里奥的“最终进化形态”。虽然超级马里奥比小型马里奥能多承受一次伤害，并且拥有击碎砖块的能力，但小型马里奥的速度更高，且穿越狭窄缝隙时也比超级马里奥更加方便一些。

在FC的3作《超级马里奥兄弟》（不包含《超级马里奥美国版》）和《超级马里奥大陆》中，小型马里奥在取得各种换装道具时只能变成超级马里奥，而各种换装形态的马里奥如果受到攻击则会变成小型马里奥，缺少了“超级马里奥”这个中间过渡形态。可能任天堂觉得这样的设定对玩家来说有些苛刻，所以从1990年的《超级马里奥世界》开始，无论是正统续作还是复刻移植作品，马里奥在受到攻击时会经历“马里奥换装→超级马里奥→小型马里奥→丧命”这一递减过程，相当于拥有3格HP，而小型马里奥在取得换装道具后也会直接“进化”成最终形态。

火焰马里奥
Fire Mario

登场作品　除《超级马里奥64》和《阳光马里奥》外所有马里奥游戏

火焰马里奥是初代《超级马里奥兄弟》的惟一换装，由于初代游戏的影响力实在太大，火焰马里奥和发射火球的能力也就此成为马里奥的标志性特征。虽然火焰马里奥的火球足以解决大多数敌人，但《超级马里奥》毕竟是个平台跳跃游戏而并非射击游戏，玩家需要的是更灵巧的跳跃和奔跑，而不是如何杀敌，所以火焰马里奥这种射击能力出色但运动能力没什么亮点的换装，在游戏中的实用程度自然很有限。火焰马里奥的火球还拥有来融化冰块、点亮烛台等功能，但这种机关并非每个关卡都有。



浣熊马里奥
Raccoon Mario

登场作品　《超级马里奥兄弟3》、《新超级马里奥兄弟2》

浣熊马里奥也是一个非常经典的换装，虽然登场的作品只有两款，但他的能力却在其他游戏中以不同的换装形式表现出来。浣熊马里奥最大的特征就是跳跃后可以在空中缓冲下落，不但可以轻松跳过更远的沟壑，而且还能精准地控制跳跃的轨迹和落点，只要玩家掌握了缓冲的技巧，秀出“连续踩炮弹”的操作也不在话下。浣熊马里奥在奔跑加



速至最大速度时，跳跃后还可以维持一段时间的飞行状态，利用这一点可以到达靠正常跳跃无法登上的高台，发现一些隐藏的秘密。浣熊马里奥还可以用“尾巴扫荡”来攻击近身的敌人，虽然威力没有火焰马里奥的火球那么大，但某些免疫火球攻击的敌人倒是可以用“尾巴扫荡”去解决。另外，“尾巴扫荡”还可以击碎身边的砖块，在一些无法施展“平沙落雁式”的狭窄通道中，就要靠浣熊马里奥的能力来击碎砖块了。

狸猫马里奥
Tanooki Mario

登场作品 《超级马里奥兄弟3》、《超级马里奥3D大陆》

狸猫马里奥的能力与浣熊马里奥基本相同，不过多出了一个“变身地藏菩萨”的能力，像是缓冲下落、加速飞行和尾巴扫荡这些能力，狸猫马里奥也是完全拥有的。狸猫马里奥变身成地藏菩萨后就会处于无敌状态，任何敌人和攻击都无法对马里奥造成伤害，但变成地藏菩萨的马里奥也无法移动和进行攻击。对于操作技巧不是很娴熟的新手玩家来说，这个能力确实能在闯关时帮上不少忙，尤其是在飞艇和战舰的关卡中，变成地藏菩萨后就不用再发愁如何躲避四面八方而来的炮弹攻击了。在《超级马里奥3D大陆》中则有两个版本的狸猫马里奥，不带围巾的狸猫马里奥没有“变身地藏菩萨”的能力，与浣熊马里奥的能力完全相同；只有带围巾的狸猫马里奥才可以变身为地藏菩萨，而该换装道具只有在通关后的Special关卡中才能够取得。





P翼马里奥
Patapata Wing Mario

登场作品 《超级马里奥兄弟3》、《超级马里奥3D大陆》、《新·超级马里奥兄弟2》

P翼马里奥是取得珍稀道具“P翼”后的换装，他的能力是全程保持飞行状态，如同不需要奔跑加速就可以飞天的浣熊马里奥，而且飞行时间是无限的。



其中字母P的意思是Patapata，也就是敌方角色“飞龟”的名字。由于P翼马里奥的能力实在太强大，再难的关卡都可以轻松飞行过关，所以P翼在游戏中非常稀有，而且P翼马里奥在过关后就会变成普通的浣熊马里奥。P翼马里奥在《超级马里奥3D大陆》中也有出现，但他的能力只是帮助玩家直达关底，不需要玩家再去体验飞行的过程，当玩家在同一关卡连续失败10次时，换装道具“P翼”就会出现。

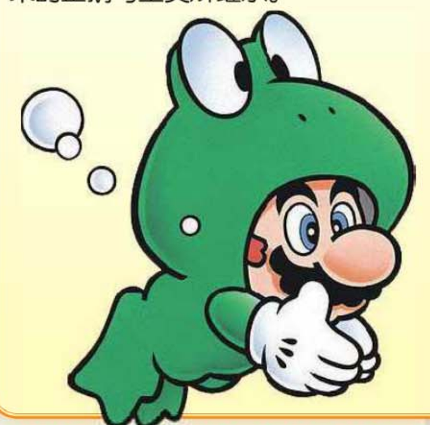


◀飞龟Patapata的翅膀和《光之神话》中彼特的翅膀很是相似。

青蛙马里奥
Frog Mario

登场作品 《超级马里奥兄弟3》

青蛙马里奥的能力是游泳，在水下关卡中，青蛙马里奥可以向8个方向快速游动，并且基本不受水流所产生的惯性影响，遇到激流时也很容易应付。在陆地时，虽然青蛙马里奥的跳跃高度比一般的马里奥要强得多，但因为不能奔跑加速的关系，他所能发挥出的作用就非常有限了。由于青蛙马里奥的适用场所比较少，所以该换装没能在之后的游戏中保留下来，但他的游泳能力却被后来的企鹅马里奥所继承。





锤子马里奥
Hammer Mario

登场作品 《超级马里奥兄弟3》



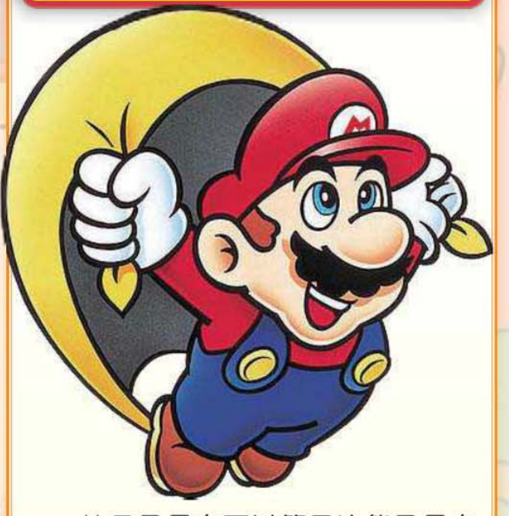
锤子马里奥来自于“飞锤龟”这一敌方角色，它们都可以投掷抛物线轨迹的飞锤，而且威力相当大。像是骸骨龟、幽灵、人面石板这些免疫火球攻击的敌人，用飞锤就可以轻松将它们打倒，即便是最终BOSS库巴，也吃不消几次飞锤的攻击。虽然锤子马里奥有如此强大的攻击力，但毕竟系列的核心在于跳跃而不是射击，所以锤子马里奥的能力并不是玩家必需的，锤子马里奥在《超级马里奥兄弟3》中昙花一现后便从此消失了。



▲◀凶神恶煞的人面石板只需要一发飞锤就可以将其KO。

披风马里奥
Cape Mario

登场作品 《超级马里奥世界》



披风马里奥可以算是浣熊马里奥的升级版本，他除了保留浣熊马里奥的扫荡攻击、缓冲下落、满速飞行这三大能力以外，还加入了空中浮游的能力。所谓空中浮游，指的是披风马里奥在飞行状态结束后，还能在空中保持长时间滑翔的状态，并且在滑翔状态中还可以不断向上飞跃，从而大幅度延长滑翔的时间。虽然空中浮游并不是那么容易掌握，但玩家一旦掌握该技巧后，闯关时就会变得无比轻松。甭管前方有再多障碍和敌人，只要给一个助跑加速的空间，那么披风马里奥真的有可能一直保持空中浮游状态直到终点。这种近乎于无限飞行的能力堪比P翼马里奥，在平台跳跃游戏中实在是太逆天了，而《超级马里奥世界》这款游戏就可以归结为八个字："披风在手，天下我有。"由于披风马里奥实在太强大，他只能在《超级马里奥兄弟3》的复刻版本《超级马里奥Advance 4》中的e-Reader关卡中偶尔亮亮相。



▲在《耀西岛》系列中取得无敌星星后，婴儿马里奥就变身成为"无敌的披风马里奥"。

气球马里奥
Balloon Mario

登场作品 《超级马里奥世界》

气球马里奥可以把自己的身体胀大从而像气球那样容纳许多气体，所以拥有空中漂浮的能力，空中漂浮时的操作方式与潜水的时候差不多，会受到很大的惯性影响。空中漂浮虽然也是飞行能力的一种，但一方面气球马里奥本身拥有持续时间限制，另一方面空中漂浮的速度和灵活性也非常有限，比起P翼马里奥的无限飞行能力自然要差的很远。气球马里奥之后在《超级马里奥64DS》再度登场，是马里奥取得能量花后的独有换装，与无形路易、金属瓦里奥和火焰耀西类似。



兔子马里奥
Rabbit Mario

登场作品 《超级马里奥大陆2 六个金币》

与披风马里奥相反，兔子马里奥算是浣熊马里奥的弱化版本，他只保留了缓冲下落的能力，不像浣熊马里奥那样还可以进行扫荡攻击或满速飞行。在



陆地时，玩家只需要按住跳跃键不放，就可以使兔子马里奥一直保持连续跳跃的状态，就像蹦蹦跳跳的兔子那样。不过这个能力除了好玩以外就没有什么实际的用途，在地形复杂的关卡中还很有可能会失误。由于《超级马里奥大陆2 六个金币》这款游戏并不如其他的《超级马里奥》游戏那么有名，所以兔子马里奥这个换装对于许多玩家来说可能也是很陌生的。

飞翼马里奥
Wing Mario

登场作品 《超级马里奥64》

飞翼马里奥只在《超级马里奥64》和复刻作品《超级马里奥64DS》中出现过，他具有货真价实的飞行能力，并且在飞行状态中可以自由的上升、下落、转向和滑翔，如同在玩《皇牌空战》等飞行游戏一般。虽然飞行能力在平台跳跃游戏中算是“禁术”，不过飞翼马里奥的换装道具主要是在天空关卡中出现，就是要求玩家灵活利用各种飞行技巧，游戏平衡性并没有受到什么影响。



无形马里奥
Vanish Mario

登场作品 《超级马里奥64》

无形马里奥拥有将身体虚化的能力，在这个状态下马里奥不但不会受到任何攻击，而且还能自由穿过铁栏杆之类的网状障碍，不过该状态有时间限制，就像取得了无敌星星后的无敌状态那样。这种能力的主要作用还是用来解谜，比如穿越障碍后再踩机关等等，其换装道具一般也只会在这种地方出现。如果玩家能以无形状态一路畅通无阻地前进的话，那游戏玩起来也就没什么意思了。在《超级马里奥64DS》中，无形状态为路易这名角色所独有，马里奥不能再换装成为无形马里奥了。



金属马里奥
Metal Mario

登场作品 《超级马里奥64》

金属马里奥的能力是将身体金属化，在状态持续期间，金属马里奥不但免疫任何攻击，而且只需要接触敌人就可以将其打倒，如同取得了无敌星星一般。除此之外，金属马里奥可以击碎更为坚硬的水泥砖块，不会因为强风和激流而“随波逐流”，在潜水时不会消耗氧气，并且还可以在岩浆中自由行进。拥有如此多优势的金属马里奥也有个致命弱点，那就是体重太大，这使得他的奔跑速度比较慢，跳跃能力也非常差，而在流沙地形中他也会很快沉没下



去。金属马里奥的能力在《超级马里奥64DS》中为瓦里奥所独有，笨重的金属形态与瓦里奥的造型其实更加吻合。

龟壳马里奥
Shell Mario

登场作品 《新・超级马里奥兄弟》

龟壳马里奥的外形与锤子马里奥有些类似，他们后背上都有一个龟壳，看上去就像“龟仙人”那样，但两者的能力却截然不同。龟壳马里奥在奔跑时可以施展“龟壳冲刺”的能力，在冲刺的过程中只需要通过接触就可以打倒大部分敌人，就连幽灵和人面石板这类敌人也不在话下。当马里奥蹲下时会缩在龟壳里，此时可以抵挡许多攻击。不过“龟壳冲刺”和“缩壳神功”并不意味着完全无敌，像是炸弹、飞锤、回力镖、铁刺球这些还是会把龟壳马里奥打回原形的。龟壳马里奥在水中的游泳速度比较快，与青蛙马里奥的能力有些类似，他惟一的缺点就是无法在奔跑时进行三段跳，就连二段跳也是比较难做到的。



巨型马里奥
Mega Mario

登场作品 《新・超级马里奥兄弟》、《新・超级马里奥兄弟2》

马里奥在取得换装道具“巨型蘑菇”时就可以变为巨型马里奥，巨型马里奥的能力是将身体巨大化至8倍（相比较“超级马里奥”这一形态），他可以通过接触就轻松摧毁眼前的一切障碍物和敌人，并且免疫任何攻击，当他直接将关底的旗杆撞毁时还能获得5up的奖命。当然，巨型马里奥也是有持续时间限制的，当时间耗尽后他就会变回超级马里奥，而不是取得“巨型蘑菇”之前的换装形态。

迷你马里奥
Mini Mario

登场作品 《新・超级马里奥兄弟》、《新・超级马里奥兄弟Wii》、《新・超级马里奥兄弟2》、《新・超级马里奥兄弟U》

迷你马里奥的体型只有小型马里奥的一半左右，因为体型小所以力量非常弱，不但无法击碎普通的砖块，就连普通的敌人也无法靠跳跃踩踏攻击来打倒，只有用“平沙落雁式”才行，一旦受到攻击就会一命呜呼。不过迷你马里奥的跳跃能力很强，在





▲迷你马里奥“飞檐走壁”的能力在这种地形中最为有用。

空中下落的速度也比较慢，非常有利于跨越障碍。迷你马里奥还拥有“飞檐走壁”（沿垂直墙壁奔跑）和“水上漂”（沿水面奔跑）的轻功，这都拜他的体型所赐。当然还有最重要的一点，迷你马里奥可以进入连小型马里奥都无法穿越的狭窄通道和绿色管道，这些地方往往都通向隐藏大金币或是隐藏路线，玩家在解谜时绝对离不开迷你马里奥的帮助。

蜜蜂马里奥
Bee Mario

登场作品 《超级马里奥银河》、《超级马里奥银河2》

蜜蜂马里奥是在特定关卡中出现的换装形态，他的能力是在空中短途飞行，并可以在花朵和云朵中长时间停留，或是攀爬在蜂墙上，从而恢复力量进行下一次短途飞行。虽然蜜蜂马里奥的飞行能力看上去还是挺厉害的，但可惜他的戏份实在太少了，在《超级马里奥银河》和《超级马里奥银河2》中，大概只有6个关卡会出现蜜蜂马里奥的换装道具。

幽灵马里奥
Boo Mario

登场作品 《超级马里奥银河》、《超级马里奥银河2》

幽灵马里奥来自于经典敌方角色“幽灵（Boo）”，他拥有空中漂浮和穿越网状障碍物这两大能力，所以



显然也是在特定关卡中才能使用的换装形态。除此之外，幽灵马里奥还有个有趣的能力，那就是能够读懂幽灵的语言“Booish”。如果马里奥想和幽灵们交谈，或是阅读展板上的Booish文字，那就必须变成幽灵马里奥才行，这算是游戏中的一种解谜要素吧。

寒冰马里奥
Ice Mario

登场作品 《超级马里奥银河》、《新・超级马里奥兄弟Wii》、《新・超级马里奥兄弟U》

寒冰马里奥是经典换装“火焰马里奥”的变种，他发射出去的冰球比火球的威力低了一些，只能把敌人暂时冻结，如果面对大型敌人或是BOSS的话，冰球就无法带来任何实质性伤害。虽然寒冰马里奥的攻击能力远不如火焰马里奥，但他冻结敌人的能力能派上不少用场，比如将冻结后的敌人像投掷龟壳那样投掷出去攻击成排的敌人，或是把冻成冰块的敌人当作垫脚的砖块，从而跳上更高的平台。当面对火焰花或库巴这类能够喷吐火球的敌人时，寒冰马里奥的冰球还可以抵消掉敌人发射的火球，这一点在《新超级马里奥兄弟U》的最终BOSS战中起到了至关重要的作用。另



外值得一提的是，《超级马里奥银河》中的寒冰马里奥还能将河流或喷泉暂时冻结，从而创造出一条更为便捷的行进路线，但这个能力没能在后续的游戏中继承下来。

喷泉马里奥
Spring Mario

登场作品 《超级马里奥银河》、《超级马里奥银河2》

喷泉马里奥的创意也许来自于《阳光马里奥》中的水泵，因为两者的能力比较接近。喷泉马里奥可以通过跳跃着地反弹的方式使自己飞跃至高空，就像喷射出的喷泉一般，利用这个能力可以到达一些平时无法登上的高台，从而获取一些隐藏道具。另外，喷泉马里奥无法正常进行奔跑，就像弹簧或兔子那样一跳一跳的前进，这与《超级马里奥大陆 六个金币》中的兔子马里奥有些类似。

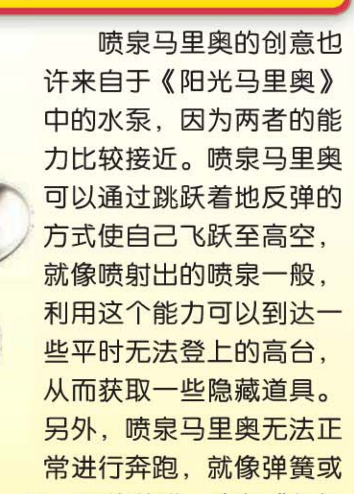
竹蜻蜓马里奥
Propeller Mario

登场作品 《新·超级马里奥兄弟Wii》、《新·超级马里奥兄弟U》

竹蜻蜓马里奥能够快速向上方飞行，利用先跳跃再飞行的操作可以使竹蜻蜓马里奥飞到更高的位置，这就有可能取得高空的道具或是到达高处的平台。在飞行或跳跃后，竹蜻蜓马里奥还可以缓冲下落，就像浣熊马里奥等换装那样。在所有具有飞行能力的换装形态中，竹蜻蜓马里奥的能力可能是最弱的，但这也是因为他的换装道具比较容易取得的缘故，在大部分关卡中都能派上用场。在《新·超级马里奥兄弟U》中，竹蜻蜓马里奥虽然也有亮相，但出场的次数非常少，只有在部分挑战关卡和二周目的星星关中才能见到。

企鹅马里奥
Penguin Mario

登场作品 《新·超级马里奥兄弟Wii》、《新·超级马里奥兄弟U》



继青蛙马里奥和龟壳马里奥后，企鹅马里奥是又一种潜水型换装形态，在水下都具有8方向快速游泳的能力。由于《超级马里奥兄弟3》和《新超级马里奥兄弟Wii》这两款游戏的时间相隔太久，操作手感差异也比较大，所以很难比较青蛙马里奥和企鹅马里奥到底哪一个水下游泳能力更强。在陆地时，企鹅马里奥可以像龟壳马里奥那样施展冲刺攻击，并撞翻沿途接触到的敌人，不过企鹅马里奥必须要在冰面上才能进行冲刺，在冲刺过程中也没有免疫一般攻击的能力，比起龟壳马里奥看上去要弱一些。作为补偿，企鹅马里奥可以像寒冰马里奥那样发射能够冻结敌人的冰球，不过他的冰球要比寒冰马里奥弱一些，冻结敌人的持续时间比较短。

白云马里奥
Cloud Mario

登场作品 《超级马里奥银河2》

白云马里奥的能力是在跳跃时可以创造一个能够落脚的云朵平台，使自己通过这个云

朵平台来到达更高或更远的平台中。白云马里奥拥有3次创造云朵平台的能力，玩家利用这3朵白云可以制造一个“阶梯”，在一般情况下已经够用了。如果云朵用尽需要再充能的话，只需要再次取得白云马里奥的换装道具“白云花”即可。虽然白云马里奥只在《超级马里奥银河2》这一作中亮相，不过这个“创造平台”的能力倒是在《新超级马里奥兄弟U》中得到了再现，在“Boost Mode”中手持Pad手柄的玩家的任务就是创造一个个人工平台，使其他手持Wii手柄的玩家能够更安全更快速的到达关底。



▲Boost Mode是“《超级马里奥》系列”对多人游戏玩法的一个大胆尝试。

岩石马里奥

Rock Mario

登场作品 《超级马里奥银河2》

岩石马里奥的能力是缩成一团像岩石那样滚动，在滚动的过程中可以撞翻大部分敌人和障碍物，这是一种非常爽快的攻击方式。岩石马里奥的创意很可能来自于《口袋妖怪》中的隆隆岩，因为“滚动”是他们俩的共同必杀技。另外，滚动这种攻击方式很容易让人联想起瓦里奥，因为在《瓦里奥大陆》中瓦里奥的必杀技“蛮牛冲撞”也有同样的效果。



▲隆隆岩看上去和滚动起来的岩石马里奥很是相似。

白狸猫马里奥

White Tanooki Mario

登场作品 《超级马里奥3D大陆》

该换装是用来帮助新手过关的，当玩家在同一关卡连续失败5次时，白狸猫马里奥的换装道具“无敌树叶”就会出现。白狸猫马里奥的能力与游戏中不带围巾的狸猫马里奥完全相同，只是多出了无敌的能力，任何敌人和攻击对白狸猫马里奥都无效。在《新·超级马里奥兄弟2》中也有类似的元素存在，只不过这次的无敌换装是“白浣熊马里奥”（White Raccoon Mario），它的能力与白狸猫马里奥完全相同。



回力镖马里奥

Boomerang Mario

登场作品 《超级马里奥3D大陆》

回力镖马里奥乍一看与《超级马里奥兄弟3》中的锤子马里奥很像，但两者使用的武器完全不同。回力镖马里奥投掷出的回力镖并没有飞锤

那么强大的杀伤力，对骸骨龟、幽灵、人面石板这些免疫火球攻击的敌人同样无效，但该换装的优势在于回力镖可以帮助自己收集远处的金币和道具，这个能力在某些时候可以派上一些用场。另外，虽然回力镖马里奥这个换装形态是在《超级马里奥3D大陆》中首次登场，但在复刻版《超级马里奥Advance4》的e-Reader关卡中，马里奥可以捡起回力镖乌龟投掷出的回力镖作为自己的武器，不过这还不属于换装的范畴。

黄金马里奥

Gold Mario

登场作品 《新・超级马里奥兄弟2》

黄金马里奥类似于P翼马里奥、巨型马里奥等换装，是一种“无敌型”换装形态。他的能力与火焰马里奥基本相同，但他发射出的“金球”却有“点石成金”的神奇能力，能把敌人和砖块都变成金灿灿的金币，供玩家一口气吃个痛快。如果玩家控制的是路易，他的对应换装就是“白银路易”，除了外形颜色有区别外，能力与黄金马里奥是完全相同的。



鼯鼠马里奥

Flying Squirrel Mario

登场作品 《新・超级马里奥兄弟U》

鼯鼠马里奥是马里奥诸多换装形态中最新的一种，他可以像鼯鼠那样在空中滑翔，虽然滑翔能力没有披风马里奥的空中浮游那么厉害，但比起浣熊马里奥的缓冲下落来说还是要好用不少，毕竟下落速度要比浣熊马里奥慢，所以滞空时间和滑翔距离都要好的多。另外，鼯鼠马里奥在滑翔过程中还可以进行一次如同空中二段跳一般的空中飞跃，当空中飞跃结束后鼯鼠马里奥不能够再滑翔，只能进行普通的缓冲下落。不过，如果鼯鼠马里奥在缓冲下落的过程中踩中敌人进行反弹跳跃，那么他就额外获得一次滑翔、空中飞跃以及缓冲下落的机会，利用这一点几乎可以保证自己始终不落地。在《新超级马里奥兄弟U》的挑战模式中，有许多关卡都要求玩家使用鼯鼠马里奥完成不落地的“空中飞人表演”，对自己操作技术有自信的玩家可以在这里一展身手。

P鼠马里奥

Patapata Squirrel Mario

登场作品 《新・超级马里奥兄弟U》

P鼠马里奥的性质与P翼马里奥非常相似，分别是鼯鼠马里奥和浣熊马里奥的强化版本，两者的能力都是“无限飞行”，但表现方式有所不同。P鼠马里奥的特征就是可以进行无限次空中飞跃动作，无论在普通跳跃、空中滑翔或是缓冲下落状态均可，相比起P翼马里奥来说，P鼠马里奥的可操作性显然要更强一些。P鼠马里奥的换装道具在游戏中非常稀有，只有在成功抓获小偷Nabbit或是打败最终BOSS库巴后才能够入手。



马里奥大叔作为游戏界中最为闪亮的偶像明星，见证了整个电子游戏行业的诞生、发展与变迁，也为我们玩家带来了无数的欢乐与感动。马里奥也是游戏界中的常青树，在他30多年的游戏生涯中，伴随着我们度过了整个童年和青年时光，为我们留下了无数美好回忆。让我们与马里奥大叔一起高呼“Here we go”，在游戏中寻找属于自己的快乐吧。



便携领域

《掌机王SP》200辑了，真是可喜可贺，这是一个里程碑，同时也是一个全新的开始。而在便携领域，随着智能手机和平板电脑的日益普及，接下来又会有什么样的新产品出现呢？从目前已知的信息来看，Google的智能眼镜和苹果的智能手表将是接下来最值得人们期待和关注的。不过在此之前，还是让我们先关注3月14日三星发布的Galaxy S Ⅳ吧。

情报室

便携设备游戏免费已成趋势

如今，越来越多的iOS和Android新游戏都开始采用免费下载，然后再通过内购收费的方式来实现盈利了，原本这种形式多出现在国产游戏中，但是最近越来越多的国外游戏也加入这一行列中。不仅是新游戏，就连一些经典的老游戏也开始进行了限时免费，从2012年下半年到2013年3月，包括《水果忍者》、《植物大战僵尸》和《愤怒的小鸟》在内的经典老游戏全部在App Store中参加了“限时免费”活动。



▲原版的《愤怒的小鸟》在3月迎来史上首次限时免费，同时新版本也加入了大量内购项目。

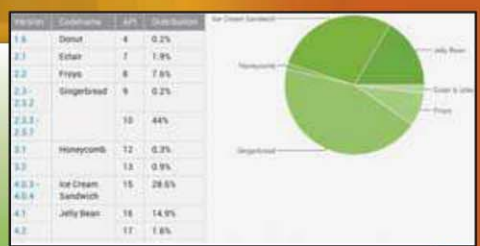


EA首席财务官Blake Jorgensen近期更是表示，今后所有由EA开发的游戏，不分平台，都将加入“微交易模式”，很明显，EA已经开始实践这个计划了，近期发布的《真实赛车3》就是最好的例子。而且即便不是用内购，这款游戏还是属于上乘之作，不过相信过不了多久，也许在iOS版的《FIFA 14》中，我们正在比赛的时候就会出现“梅西的球鞋已经损坏，请支付金币等待修理完成”的画面了。

Android 4.x系统活跃使用率超过Android 2.3

Android系统一直以来最大的问题就是版本的碎片化，如今这种杂乱的状态一直存在，好在日新月异是便携设备不变的主题，在刚刚到来的3月，Android设备的版本已经出现了喜人的变化。目前，诞生已经两年的Android 2.3（姜饼）依然占据着主导地位，差不多有44.2%的市场份额，但是比起2013年1月的45.6%有了一定程度的下滑。而Android 3.1和3.2基本上维持不变，1月是1.3%，现在变成了1.2%，这个专门对应平板电脑的Android版本多少有点被遗忘的感觉。而Android 4.0冰激凌三明治也是原地踏步，1月是29%，目前是28.6%。但需要指出的

是，Android 4.0的活跃使用率比Android 2.3要高。最大的好消息是，Android 4.1和4.2果冻豆版本变化比较大，从1月份的13.6%攀升到了如今的16.5%，也使得4.0、4.1和4.2的用户总量超越了Android 2.3。



Version	Codename	API	Distribution
1.6	Donut	4	0.2%
2.1	Eclair	7	1.9%
2.2	Froyo	8	7.6%
2.3-2.3.2	Gingerbread	9	0.2%
2.3.3-2.3.7		10	44%
3.1	Honeycomb	12	0.3%
3.2		13	0.9%
4.0.3-4.0.4	Ice Cream Sandwich	15	28.6%
4.1	Jelly Bean	16	14.9%
4.2		17	1.6%

返璞归真，日本运营商推最轻薄手机





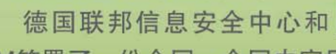
智能手机的屏幕越来越大，也让手机本身变得越来越不“便携”，而日本运营商Willcom发布的这款名为Phone Strap 2 WX06A的手机也许会让人们有种“返璞归真”的感觉。

它虽然不是智能手机，却是目前世界上最轻巧的手机。Phone Strap 2 WX06A仅重32g，机身大小32（mm）×70（mm）×10.7（mm）。当然为了实现轻薄，它只有一个1英寸的屏幕，每次充电可有2小时通话时间，但待机却可长达12天，不过只提供基本的电话、短信、邮件功能，有黑白粉红三种颜色可选。

黑莓Z10“进军”德国政府



黑莓手机曾经是美国最为流行的手机，不仅在民众中极受欢迎，就连美国政府都将之视为工作推荐手机，然而随着iPhone的崛起，黑莓手机已经渐渐被美国政府机构和许多公司弃用。不过刚刚在1月底发布的黑莓Z10似乎正在迎来黑莓手机在政府应用的“第二春”。



德国联邦信息安全中心和RIM签署了一份合同，合同内容显示德国政府将采购5000台黑莓Z10手机供其雇员使用。

目前，德国内政部和联邦信息安全中心采购部已经跟Düsseldorf Secusmart和T-Systems这两家公司签订了信息安全协议，它们将为这些手机的用户提供安全保护。据悉，这些手机将内置 Secusmart数据加密技术，该技术为这些手机添加额外的安全功能，比如语音消息和短信加密等。

此外，德国政府还将推进政府机构使用黑莓的Balance服务，通过这项服务，政府雇员可以更安全、轻松地浏览Facebook和Twitter等社交网络或者RSS订阅等个人服务。如今，越来

越多的公司开始实施BYOD（Bring Your Own Device）计划，允许员工自由携带移动设备进行办公，因此黑莓在企业市场上已经逐渐失去优势。这次推动无疑给RIM打了一剂强心针。

值得一提的是，德国总理默克尔是这项协议的倡导者，她个人非常喜欢黑莓手机。

索尼瞄准全球智能手机市场老三位置



虽然如期发布了PS4，但是流年不利的索尼如今似乎更加看重手机市场。最近，索尼移动主管铃木国正在接受采访时表示，他们当下的目标是获得全球智能手机市场第三的位置。这样的想法非常务实，毕竟智能手机市场前两位的三星和苹果的位置目前看来绝非轻易就可以撼动，先搞定较为相近的对手才是比较实际的做法。

在最新的通讯市场报告中，索尼以4.5%的市场占有率排名第四，排在其前后的两家厂商均来自中国，分别是排名第三的华为和排名第五的中兴，如何在这两个东亚近邻的夹击下脱颖而出，是索尼移动接下来需要迫切解决的难题。

不过按照铃木国正的说法来看，他们似乎已经有了相应的策略，这位主管在采访过程中也透露索尼接下来可能会推出更为平价的机种，这对发展中国家的消费者来说应该会有一定的吸引力（华为和中兴正是因为在这些国家有大量的用户群才获得巨大的份额）。希望那些更廉价的Xperia手机能够早日问世，毕竟和诺基亚一样，对索尼的品牌有特殊情结的人群绝对不在少数。

Siri和iPad mini成为法拉利标配



法拉利和苹果公司合作已经有大半年时间了，最近二者终于有了成果——Siri和iPad mini成为了法拉利FF跑车的标配。

法拉利的FF这款四轮驱动、四座两厢车，将会在座椅头枕上安装两个iPad Mini，用作娱乐功能。同时，法拉利将成为世界上第三个将Siri整合到汽车中的厂商（前两个为雪弗兰和本田）。法拉利称，新款的汽车将会和苹果的技术进行无缝整合。

2012年，法拉利的负责人卢卡·迪·蒙特泽莫罗和苹果的蒂姆·库克会面，双方展开了了头脑风暴。7个月过后，苹果的软件和服务大师艾迪（Eddie Cue）被任命为法拉利董事。而如今我们就看到了两者的合作。《连线》杂志认为，这样的合作的确配得起FF跑车29.5万美元的售价，但是苹果的Siri能在法拉利嘈杂的声音当中正常工作吗？只能等待更多的后续新闻了。

周边屋

可与iPhone蓝牙连接的智能呼气酒精检测仪



如果晚上要开车回家，应酬的时候最好就是滴酒不沾。但这句话说出去肯定会遭到很多人的反对，既然是应酬，怎么可能滴酒不沾。于是，应酬多的人身边都会带一个呼气酒精检测仪，随时留意是否已快接近“饮酒驾车”甚至是“醉酒驾车”的酒精含量。

现在什么都要跟智能手机扯上关系，连呼气酒精检测仪都要智能。Alcohoot就是世界上第一款智能手机呼气酒精检测仪，在便携性和使用方面都胜过市面上专门的呼气酒精检测仪。Alcohoot通过蓝牙与iPhone连接，因为设置和读数都通过iPhone来显示，所以Alcohoot本身体型很精巧，即使在应酬场合拿出来也不会有失面子。Alcohoot搭配应用程序输入你的性别、体重、年龄、身高，系统就会给出测试者相应的酒精浓度级别。测试者对着Alcohoot配件吹气5秒，应用上就会出现血液酒精含量读数。

这款应用的好处很多，比如当你达到“醉酒驾车”的含量时，你可以直接在应用内叫计程车、在附近的旅馆订房，或者打电话给你朋友来接你。应用内还包括一个“疲劳驾车模式”，能通过震动iPhone让你清醒。这款产品即将上市，售价70美元。

可增强Wi-Fi信号的iPhone保护壳





出门在外，对于使用无线网络的人来说，Wi-Fi信号不好算是头痛的事情之一了，而这款支持iPhone 5使用的、名为Linkase的保护壳，最大的优点是能够增强智能手机的Wi-Fi信号，保证用户拥有快速稳定的Wi-Fi网络。

该保护壳由一家名为Absolute的配件公司制作，LinkCase的原理是把手机Wi-Fi天线，经手机连接机套的电磁波导组件，让机套伸延的部份变成Wi-Fi的天线并同iPhone 5的Wi-Fi信号产生共振，从而将信号增强50%。这种情况就同以往“大哥大”手机天线的原理接近，不用Wi-Fi时，可把天线位置收好，收好的LinkCase与一般手机套没有分别，简约纯色的外观跟iPhone很是搭配，该保护壳售价为50美元。



iOS

Path on



类型：摄影	厂商：Peta
价格：限时免费	版本：英文版

国内的手机用户在修改图片的时候经常选择使用国产应用，一个重要的原因是国产应用几乎全部免费提供下载，而一些国外的同类软件却要收费才可以下载到。不过和游戏一样，现在很多国外公司开发的精品iOS应用也会不时参加“限时免费”活动，例如这款多次被App Store官方推荐过的在图片中添加文字内容的“Path on”。

第一次进入应用纸鸢就被其精致的UI吸引到了，屏幕的左侧出现的是用户iPhone相册的缩略图列表，右侧则是一个小小的相机。在左侧的相册中选择一张图片，或者直接使用相机拍摄一张照片后，我们就可以对图片进行文字内容的编辑了。编辑文字的途径有5个大类，分别是手动绘画、正方形、圆形、段落和螺旋形。其中手动绘画难度最高，好在软件会在用户画好线路后自动将线条进行平滑处理。选择完文字编辑途径后，就要自己输入文字了，随着文字的输入，文字会沿着用户之前选择的途径出现在图片中，当然了，文字的大小、颜色、位置都可以自由选择，默认输入的是英文，还有多种字体可选。最后，在添加完文字导出之前，还有20多种滤镜效果可供选择，此外图片类软件常见的透明度、模糊度调整，图片剪裁等功能也都被集成了进来，有网络支持的话还可以直接将制作好的图片分享到社交网站上。







Android

必应读心机器人



类型：搜索	厂商：MSN CHINA
价格：免费	版本：中文版

作为微软旗下的搜索引擎，必应（Bing）在国内的知名度和普及度却非常有限，使用其移动版搜索引擎的用户更是少得可怜，所以这款面向中国推出的“必应读心机器人”算是这个搜索引擎以游戏方式吸引中国用户的一项措施。

所谓的“读心”，简单来说，就是让用户首先在心中想一个公众人物的名字，然后读心机器人通过20道以内的是非问题，来猜测用户心中所想的那个TA究竟是谁。读心机器人的所有知识来源于人立方的互联网信息抽取和集成技术，所谓“众人拾柴火焰高”，通过在每次与用户的游戏中学习，读心机器人会变得越来越智能。与此同时，人立方对互联网知识的学习理解变得更精准。

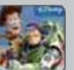
目前的Android版“必应读心机器人”的猜中率相当之高，无论是现实生活中存在的人物，还是来自动漫影视中的虚拟角色，它都可以猜测出来，看得出这也是归功于搜索引擎的功劳，同样的原因，一些网络上比较热门的人物的猜中率就比较高。经过纸鸢的实际测试，机器人的猜中率在85%以上，即便是猜错的人物，也都基本非常沾边了，而且即便是猜错，机器人也会给出一些备选答案，基本上备选答案中一定有正确的那一个。除了人物，机器人目前还可以猜测影视、生物、东西、食物、文学、音乐、地点、机构和事件。











玩具总动员 粉碎计划

Toy Story：Smash It!

■ Disney ■ PUZ ■ 6元 ■ 英文版

iOS

迪士尼的《玩具总动员》曾在大银幕上带给儿时的我们许多欢乐，现在，根据这部动画改编的新iOS游戏再次上架App Store。本周新鲜上架的迪士尼新作《玩具总动员 粉碎计划》就是继承了动画欢乐风格的益智游戏，游戏画面精美，音乐欢快，气氛休闲。



游戏原理和《愤怒的小鸟》相似，都是物理抛射的益智风格，不过画面变成了完全的3D场景来说，而且游戏视角度转换自由，玩法也更为多变。玩家控制的角色是巴斯光年，利用按住屏幕反向拖动来瞄准，而且画面上会显示攻击准星，将准星调整到正确位置后松开手指，就可以将球抛出了。和同类游戏一样，本作的积木建筑也有特定突破点，开始的几关系统会教玩家如何找突破点，按左右方向键移动巴斯光年，可以调整主视角的角度，变换方向来砸球。击中木块让堆叠的木块塔倒下，上面站着的外星人玩具会逃走，同时如果用球砸中金黄色方块或者倒塌的时候碰到方块，就能得到额外加分。游戏总体难度并不高，但是个别关卡仍然十分考验玩家，还需要东东脑筋，和大多数游戏一样，本作也不乏大量内购道具，可以降低游戏难度，但是不去购买也不至于无法正常游戏。



总的来说，凭借《玩具总动员》的知名度，价值不俗的音画表现，本作可谓是近期非常值得一玩的休闲作品，快来和巴斯光年一起拯救玩具世界吧。

Android

iOS

地铁跑酷

Subway Surfers

■ Kiloo ■ ACT ■ 免费 ■ 英文版

其实本作算不得一款新游戏了，但是在我们的栏目里却一直没有介绍，它就是一度和《神庙逃亡》齐名的《地铁跑酷》。

本作的主题非常简单，就是讲述一个喜欢涂鸦的少年，在地铁站里肆意涂抹，结果被站台工作人员发现，于是工作人员带上狗狗开始了对少年的追逐，而玩家扮演的少年，则要一路向前狂奔躲避工作人员的追捕。

本作的玩法一眼看上去就和《神庙逃亡》如出一辙，事实上也的确如此，但是在细节上二者又有着诸多不同。在本作中，玩家控制的角色会自动朝前方一路狂奔，可供玩家选择的躲避路线有左中右三条，这三条路线正好对应游戏中的三条轨道，除了途中的各种障碍物，玩家控制的角色还要面对不时从迎面驶来的火车，面对这些火车，玩家能做的除了换条路线之外，再就是跳到其顶端，因为本作也有收集要素，而很多金币或者重要收集道具就隐藏在这些车辆的顶端。当然了，随着游戏的深入，难度会越来越高，有时对面甚至会同时驶来两辆火车。

总的来说，对于喜欢《神庙狂奔》的玩家来说，本作是值得一试的优秀同类作品，而且和《神庙狂奔》一样，借助游戏中的内购，本作中也会出现大量新奇的道具，帮助玩家更加顺畅地进行游戏。









进入立体的世界！

三次元空间 3DSpace

任天堂3DS掌机情报专栏

栏目主持　苍穹

3月份发售的《机战UX》、5月的《真·女神转生Ⅳ》都有限定版3DS LL主机推出，4月的《朋友聚会》也有数量限定的同捆版，不知道有多少玩家在持币观望呢？《恶魔城 暗影之王 命运之镜》的美版已经在3月5日先行发售，不过由于3DS锁区，考虑到国内更多的玩家持有的是日版，我们将在下辑《掌机王SP》为读者带来详细的攻略透解。

3D短波



3月5日



《电波人RPG2》开始更新免费的修正版，该版本主要修正了游戏中存在的一些小BUG，诸如怪物图鉴、道具图鉴的显示错误，联机对战在读取存档的时候关闭Wi-Fi会弹出错误等情况。已经购买了本作的玩家可以在登录e商店后点击“设定・その他”→“购入済みソフト”进行更新下载。

3月6日　GAME

e商店日服一口气放出了4款下载游戏，《公寓打墙乐》是Poisoft推出的创意制作，后面的“下载推荐”会进行详细介绍；上辑栏目中半夏为玩家们介绍的《花心男友》的第二作《花心的代价》也顺势上架；此外还有以大阪为舞台展开的《基地建设3D 大阪》以及《ARC风格 快乐海洋》。美服方面于次日更新了《麻将探秘 古雅典娜》。



▶把证据扔到花心男友的脸上，让他知道劈腿的代价。

3月13日　GAME

e商店日服终于开始更新《联合02》的下载游戏，首款上架的是由“《我的暑假》系列”制作人绫部和带来的《怪兽出没的星期五》，另外两款游戏也会在随后两周内陆续推出。此外还有《恐龙宠物3D》上架。美服方面新增的下载游戏分别是《纳米突击EX》、《越野摩托车3D》以及极具创意的《落井下石》



▶星期五出现的除了怪兽，还有拯救世界的英雄！

文 A9_amath

相信对e商店下载游戏情有独钟的玩家对Poisoft这个公司不会陌生，其之前推出的《落井下石》与《竹枪英雄》均是利用了3DS机能的创意之作。《公寓打墙乐》不论题材还是玩法都颇具新意，玩家作为一名深陷公寓“桎梏”的普通女青年，由于不满周遭邻居的噪音，便愤然而起用肉身敲打墙壁予以反击，奏出了一段段可歌可泣、象征自由与正义的华美乐章。

MUG	音乐	3DS	
公寓打墙乐 マンションパーカッション			
Poisoft	日版	2013年3月6日	推荐度 B
1人	500日元	对应邂逅通信	

游戏形式

本作的操作和玩法并不复杂，在每个房间内都存在有四面墙壁，分别对应3DS的X、Y、A、B四个按键（触摸屏同样能够奏效）。每隔一定时间都会从中出现海胆一样的噪音玉，这时敲击对应的墙壁便可以消除噪音，不过与一般音乐游戏不同的是，即使漏过一些噪音玉，乐曲也不会中断。噪音中包含大喊大叫、电话、车喇叭、婴儿哭闹和卡拉OK等声效，配合玩家的叩击墙壁与大声回应，形成的音乐整体感和节奏感很强。



玩法技巧

噪音玉的出现并没什么规律，但有时会在墙壁周围出现感叹号的提示，提示出现后短时间内该墙壁必定会出现噪音玉，这点面对大面积出现的噪音玉非常有效。使用普通敲打叩击消除噪音玉时会增加屏幕左上方的清洁器槽，而在没有噪音玉时叩击不仅不会增加该槽，反而会激怒隔壁的邻居，一旦引起众怒，评价便会降低了。L、R两个键的用途是大声喊叫，可以一次性清除四面墙壁的噪音玉各一次，但频繁使用此方法所增加的清洁器槽也是相当低。故玩家需要将X、Y、A、B四键与L、R键结合起来，在每次用叩击消除噪音玉后立刻使用喊叫，便能够大幅度增加清洁器槽，成功后屏幕中会有四散的星星。高分的关键，便是能否在全部叩击掉噪音玉的基础上，每两波有间隔的噪音玉间都插入一次喊叫。当然，这就需要一定的反应速度以及熟悉不同场景中噪音玉出现的次序了。





在完成一次游戏后即可进入评价界面，系统会根据玩家敲击墙壁的频繁程度和消去的噪音玉数量给予相应的评价。想要获得最高评价“阁下”的话，一般清洁器槽要大于500%，而叩击墙壁也不能太过频繁。高评价的情况下，场景的结束动画也会做出相应的调整，喜欢自我挑战的玩家一定要多多努力。

其他方面

在每次完成游戏后，玩家还可以将游戏录像保存下来，可供储存的位置相当之多。不仅如此，保存下来的游戏录像还能够进行自主评级、上锁与编写备注，十分体贴。本作还可以利用3DS的邂逅通信机能与其他玩家交换录像、分享心得。



《公寓打墙乐》的综合素质尚可，从噪音的丰富程度和出色的创意可以看出厂商的良苦用心。游戏的难度不高、流程简单，不论是什么水平的玩家都可以轻松完成，乐趣十足。作为一款音乐游戏，碍于容量的限制，本作并没有不同的难度跨度、过多的场景和华丽的MV，但是贴合日常生活的情景与新奇的创意还是让人眼前一亮，期待Poisoft公司能够为3DS平台带来更多的优秀作品。



最近这段时间PSV玩家应该是比较幸福的，尤其是日服的玩家，首先是迎来了主机的降价，紧接着就是免费大作《梦幻之星在线2》的降临，然后一周后又有《灵魂献祭》的发售，再加上索尼在2月28～3月18日之间推出的15日免费PS+会员体验……真可谓精彩不断、优惠不断，真希望索尼的降价风暴能尽快刮到其他地区，让更多玩家加入。

买《灵魂献祭》送30日PS+会员



3月7日《灵魂献祭》终于发售了，而为了庆祝这款PSV大作的发售，索尼专门推出了一项特别的优惠活动——买《灵魂献祭》即送30日PS+会员，啧啧，还从来没有哪款PSV游戏有这样的优待，可见索尼对本作的重视。不过目前该活动只针对日服地区，港台版的《灵魂献祭》（日文版）虽然也在同日发卖，但却没有这项优惠，不知道今年夏天中文版发售时会不会补上（笑）。

该优惠所面对的对象包括所有购买实体版和下载版的玩家，其中，实体版卡带会包含有下载码的券，玩家只要登录PSN输入下载码便能获得30日PS+会员资格，注意该券只会收录在初回出货的卡带中，也就是说首发第一时间入手才有可能获得，后期出货的卡带就不一定有了。而购买下载版玩家也有一定限制，必须在3月7日～3月21日之间下载了《灵魂献祭》才能获得PS+会员下载码，索尼会在4月上旬将下载码用邮件发送到符合条件的玩家的邮箱中。话说目前日服PS+的免费内容也是越来越丰富了，有这样的免费机会大家可要把握。不过小编担心的是，当你买了《灵魂献祭》后，你恐怕也没多少时间去玩PS+上的那些免费游戏了吧。当然，拿到下载码后你可以晚点激活就是了。

PSV周年庆，欧美展开优惠活动



2012年2月22日PSV在欧美地区发售，一晃眼已经过去一年，从今年2月开始，欧服和美服就开始进行着一系列的周年庆优惠，PSN上的许多PSV游戏都有着不同程度的降价，降幅达30%（PS+会员更可享受50%）。而3月4日，美服还拿出4款经典老游戏直接免费赠送，只要有普通PSN账号便可免费下载，这4款游戏分别是《荒野兵器》（PS）、《啪嗒嘭》（PSP）、《100万吨的啪啦啪啦》（PSP）、《孵蛋大作战》（PSP），不过免费期只有一周，截止到3月11日便完了。

配合主机降价，日服优惠多多

从2月28日开始，日本地区的PSV主机正式降价到19800日元，上一辑新闻中也提到，配合着这次降价索尼推出了4项优惠活动，包括7天免费PS+会员、PSV版tome程序限免下载、新PSN账户下载任何内容即获得200日元电子卷（还有机会参加抽奖赢取2000日元电子卷）、免费获得480日元电子书点数，随后索尼又宣布延长了第一项优惠的时间，免费PS+会员时间从7天增加到15天，玩家只要登录PSN激活便可，该优惠限定时间为2013年2月28日～2013年3月18日之间。而除了以上4项活动，近期索尼还有两项优惠活动，一个是购入PSV主机时如果同时购买以下4款游戏中的一款便可享受1000日元的优惠，4款游戏分别是《灵魂献祭》、《闪乱神乐 忍者对决 少女们的证明》、《无瑕传说R》和《海贼无双2》；另一个优惠是，在索尼Store用旧PSP主机置换PSV时，会对PSP的评估价上浮2000日元，有优惠卷的情况还可再上浮500日元，这两项优惠活动的截止时间都为3月29日。

美服PS+再次更新，《植物大战僵尸》免费

近期美服的PS+的免费游戏又进行了更新，2月26日上架了经典游戏《植物大战僵尸》（PSV），免费期为1个月，3月5日又更新了《魔界战记3 回归》（PSV）和《铁拳6》（PSP）。提到《植物大战僵尸》恐怕是无人不知无人不晓了，虽说是个超级大冷饭，但免费的东西拿来重温一下也没什么损失。

学生作品登陆日服PS+



▲《ELEDiVE》的画面风格很有科幻感觉。

日服方面，2月28日更新了脑锻炼游戏《がんばれ！头脑ちゃん》（即美版的《智胜一筹），3月6日更新了5款免费游戏，分别是《ELEDiVE》、《うにうにユニオン》、《OCTALIDE》、《VOLT》、《もう、そうするしかない！》，全部是PSV的，简直就是游戏大爆发，不过仔细一看，这5款游戏的名字好像从来都没有出现在游戏发售表中，而且它们都来自同一个公司发行——Grasshopper Manufacture，原来这些作品属于日本校园游戏制作大赛（Game Campus Festa）的学生作品，刚刚通过索尼的审查，而发行商Grasshopper Manufacture正是校园游戏制作大赛的主办方。小编一一试玩后，个人觉得除了《ELEDiVE》尚可一玩之外，其他的基本没有下载的必要（–_–b）。《ELEDiVE》是一款挺有意思的益智解谜游戏，让人想起3DS上的《拉与落》，游戏的目的是通过移动方块和主角让主角最后到达终点，游戏的特点在于需要不断切换表与里两面来变换位置，很考验玩家空间感，挑战性很高。

多罗与《灵魂献祭》

还记得去年9月《初音f》发售时，初音就乱入过《和大家在一起》的游戏中，现在轮到《灵魂献祭》了，玩家只要将《和大家在一起》更新到2.5版，在游戏中就有可能获得《灵魂献祭》相关的特别内容哦。比如在个人资料中将自己喜欢的游戏选择为“灵魂献祭”，那么朋友大厅会立刻变为《灵魂献祭》的阴暗场景，然后与3个以上的喜欢《灵魂献祭》的人成为朋友的话，自己名片也会变为《灵魂献祭》特别样式哦。此外还有特别道具、特别迷宫等多种内容，该配信活动从3月7日开始，持续3周时间，大家不妨去试试看吧。

拥有大量独具魅力的角色、庞大的世界观设定、受到玩家追捧的优秀剧情，Falcom公司的看家作品之一——“《軌迹》系列”最新作登场！这次的作品将以该系列中一直扮演敌对势力的“埃雷波尼亚帝国（エレボニア帝国）”为舞台，为大家带来一个全新的故事。

文 阿鲁　美编 Juxi

寻找前路

英雄伝説 閃の軌跡（センノキセキ）

RPG	角色扮演	PSV
英雄传说 闪之轨迹		
英雄伝説 閃の軌跡		
Falcom	日版	预定2013年内
1人	售价未定	对应周边未定

里恩·修巴尔茨
リィン・シュバルツァ

『为了找到了自己的『路』——首先就从那里开始吧。』

帝国北部的地方贵族、修巴尔茨男爵家的养子，17岁。有着非常认真的性格，很擅长与人相处。7年前成为了“八叶一刀流”的老剑客尤恩·卡法伊（ユン・カーファイ）的弟子，不过因为某些原因感觉自己剑术这条路已经走到头了，为了寻找一条新的道路，决定进入士官学院。



阿莉莎·莱茵弗德
アリサ・ラインフォルト

『你们这些家伙——无理的行为是不可饶恕的哟！』

17岁，帝国最大的重工业制造商“莱茵弗德社”的千金，虽然是个直肠子并且待人接物的态度比较严厉，但实际上是一个老好人、爱管闲事、没法放着有困难的人不管的性格（简而言之就是傲娇）。因为受不了身为财团会长的母亲的冷酷而进入了士官学校。

彼岸闪耀的一丝光辉

劳拉·S·阿尔泽特

ラウラ・S・アルゼイド

『汝——为何不拿出真本事？』

帝国的武术名门，阿尔泽特子爵家的闺秀，17岁。虽然是个威风凛凛高傲的少女，但有着和贵族一样不谙世事的毛病。跟着被称为"剑匠"的父亲学习双手剑，其实力非同小可，对同样身为剑士的、"八叶一刀流"的里恩很感兴趣。

艾利奥特·克雷格

エリオット・クレイグ

『嘿嘿，稍微有点忐忑不安呢。』

帝国军最强猛将"红发克雷格"的儿子，16岁。温柔的形象和他父亲形成了鲜明的对比。原本喜欢小提琴和钢琴的他准备去音乐学院就读，但是遭到了父亲的强烈反对，最后决定进入士官学院，武器是"魔导杖"。



KEYWORD

贵族

埃雷波尼亚帝国原本是一个长年被贵族所统治的国家，不过由于身为平民的"铁血宰相"——基利亚斯·奥斯本（ギリアス・オズボ–ン）的登台而导致其势力有所动摇，本作的故事就发生在由基利亚斯·奥斯本所代表的革新派和贵族派爆发内战前夕的时间点。顺带一提，在前作《碧之轨迹》中，帝国的内战爆发也作为其中一段小插曲登场了的。

故事概要

——埃雷波尼亚帝国

坐落在塞姆里亚大陆西部的古老大国，如今却因为两大势力的对峙，导致国内处于极度紧张的局势。

其中之一是“贵族派”——

以被称为“四大名门”的大贵族为中心，以巨大的财力维持着地方军，为保护自己既得利益的传统保守势力。

另一派名为“革新派”——

以平民出身的“铁血宰相”为中心，通过巨大的帝都以及从属的州县征得的税收扩张军力，企图夺取大贵族既得利益的新兴势力。

两者的立场水火不容，这种对立在私底下越发严重，皇帝的制裁等同虚设，帝国各地暗斗四起。

而处在帝都近郊的，传统的士官学校也同样如此。

——托尔斯士官学院（トールズ士官学院）

帝国复兴之祖“德莱科尔斯大帝（ドライケルス大帝）”所创设，不限制入学者的身分，以育成人才为目的的士官学校。由于贵族派和革命派理事的对立，学生们也因此受到了影响。

各方面都受到优待并且实力兼备的，是身穿白色制服的贵族学生。

虽然很优秀但却被看不起，因此开始各种抱怨的，是身穿绿色制服的平民学生。

不同制服学生的宿舍也不同，两者经常在学业成绩、武术训练、部门活动等方面相互较劲，擦出火花。

在这之中，地方贵族的公子里恩·修巴尔茨为了进入托尔斯士官学院来到了帝都近郊的城镇托利斯塔（トリスタ）

时值初春——在飘舞的白色花瓣中，里恩察觉到了什么。

自己身穿制服的颜色和贵族学生以及平民学生的不同，而跟其他少数学生一样身穿的是深红色的制服。

很快，学院的钟声鸣响，入学仪式开始了——

身材魁梧的学院长与大家打完招呼后，年轻的女性教官站上了讲台

“身穿红色制服的人集合！”

“接下来开始特殊越野训练！”

于是，里恩所在的“Ⅶ组”开始了充满风波的学院生活。

3D化全新“轨迹”的世界

本作是一款在PS3和PSV平台同时发售的《轨迹》全新作，画面和动画都经过大幅提升。这次的报道中，将介绍两个大幅进化的要素。本作的PS3和PSV版记录通用，玩家可以随时随地体验到《闪之轨迹》的乐趣。



进化点1

3D画面和360度旋转视角

本作的画面完全3D化，城镇、野外、迷宫等地方，光影的对比非常鲜明，高低差一目了然，做出了更加真实的场景。视点从以往的俯视视角变成了角色追尾视角，视点可以360度自由旋转。以前在地图上移动的2头身角色也变成了真实比例。





Check! 城镇和语音相关要素大增

可以进入城镇中的诸多建筑物里，并且随着流程的推进，和住民的对话会发生细微变化，这些要素是“《轨迹》系列”一贯的传统。本作经过3D化后，城中的设施变得更加丰富，在逛街时能体验到更多的乐趣，在许多场景都能触发角色们闲聊的“动态语音”场面，让对话变得更加有趣。

进化点2

新的战斗系统“战术连接系统”

“《轨迹》系列”以往的作品一直采用的是AT战斗系统，在行动顺序上会出现诸如会心一击、一击死、一齐攻击等奖励图标，通过调整角色行动顺序来制定出丰富的战术。而本作中，战斗系统变成了比之前更加快捷、更加一目了然的“战术连接系统”。详细的情况虽然还不明了，但是主人公们的羁绊之力会是很重要的因素。



►游戏采用可见式遇敌，接触敌人后立即进入战斗，如果不想战斗就尽量避开敌人吧。

3D战斗魄力大增！

Check! 利用丰富的技巧进行战斗

战斗中除了移动、通常攻击、使用道具外，还有导力魔法和必杀技等角色固有技存在。必杀技是指攻击敌人或受到敌人攻击后所累积的名为“CP”的数值，消耗CP就能使用特定的必杀技，消耗全部CP更是能放出华丽的S必杀技，这依旧会成为本作强力的对敌手段。

作为冒险舞台的埃雷波尼亚帝国



本作的舞台是“埃雷波尼亚帝国”，位于塞姆里亚大陆西部，使用名为“导力”这种能量驱动的各种导力器在这里十分普及，覆盖全国的铁路网以及各种机械悉数登场，宛如工业革命后的欧洲国家。拥有世界最强的军事力和最先端的技术是其骄傲的资本，不过国内贵族和平民的对立问题越发严重。在这种环境下，主人公里恩进入名门学校“托尔斯士官学院”，一切的故事从这里开始。

KEYWORD

托尔斯士官学院

230年前设立的传统士官学校，位于帝都海姆达尔（ヘイムダル）郊外的城镇托利斯塔。当初是作为学习炮术和战术的军事学校，现在则是作为培养贵族子弟以及有着优秀才能的平民的“名门高等学校”。



什么是埃雷波尼亚帝国?

塞姆里亚大陆西部的超级大国，由大贵族支配的古老体制国家，但最近开始急速进入近代化，全国覆盖铁路网。拥有强大的军事实力，从与东部的卡尔瓦德共和国对立开始，与周边诸国的摩擦也不断发生。《空之轨迹》中的其中一名主人公奥利维埃是该国的皇族。



◀以作为大陆最大规模而骄傲的“绯之帝都”海姆达尔为中心，以压倒性的力量经过重重发展，如今已经君临周边诸国。

Check! 系列中各国关系图

埃雷波尼亚帝国位于《空之轨迹》的舞台——利贝尔王国的北面、卡尔瓦德共和国的西面。政治上，为了夺取塞姆里亚大陆西部的霸权，和卡尔瓦德共和国长年处于争斗状态。在《零之轨迹》和《碧之轨迹》中，作为舞台的克罗斯贝尔自治州也陷入了两大国暗中争夺的风波中。



丰富的工业制品

以进入近代化的埃雷波尼亚帝国为舞台的本作中，会有丰富的兵器和交通工具登场，并为玩家准备了大量的机械类制品。顺带一提，类似系列作品中人形机器“帕蒂尔·玛蒂尔（玲的持有物）”的巨大机器人也会参战，不知道本作最终会给玩家带来多少惊喜呢?



KEYWORD

莱茵弗德社

帝国最大规模、在塞姆里亚大陆也算数一数二重工业制造商。现在由阿莉莎的母亲伊丽娜（イリ-ナ）担任会长一职。公司在半世纪前的导力革命之后急速成长起来，如今着手工业制品、帝国军的高性能军士兵器的制造和研发。



SummonNight 5
サモンナイト

异世界的再次召唤！



“《召唤之夜》系列”以独特的世界观和清新的风格获得了不小的人气，在《召唤之夜3》和《召唤之夜4》相继移植PSP之后，系列的最新作《召唤之夜5》也即将在PSP上发售了，这次前线先让我们来看看本作的世界观以及主要角色吧。

相关报道：Vol.195 P70		PSP
S・RPG	战略角色扮演	
召唤之夜 5		
サモンナイト 5		
NBGI	日版	预定2013年5月16日
1人	5980日元	对应周边未定

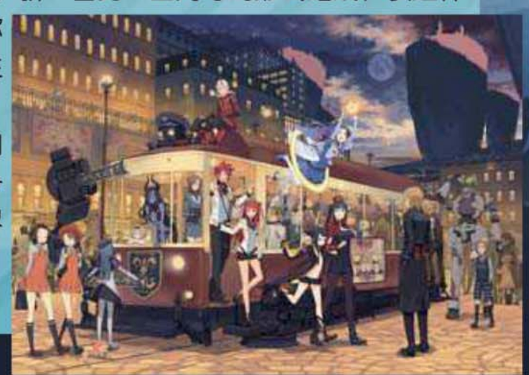
世界观

异世界・里恩巴姆——那里是各种各样的魂相遇的场所，它作为纽带连接着四个分隔的异界，理应成为悠久乐园的基石。

界与界之间经历了可悲的战争后，幸存者们选择离开“界的意思（エルゴ）”的庇护，同时因为“响融化”的关系，界与界之间的结界消失，在逐渐融合的世界中，他们艰难地走上了共存共荣的道路。

旧有召唤术之理已经消失，新“誓约”由对等的形式结成，以这种方式结成灵魂羁绊的双方被称为“响友”，他们将成为一生的朋友一起同甘共苦。

而守望着连接世界的响友、同时也负责调解异界间争端之人，就是隶属于“异世界调停机构”的新召唤师们。



主人公



隶属位于境界都市·圣瓦尔的召唤师总管辖处“异世界调停机构”的年轻召唤师。因从小就和响友结成誓约，被召唤师育成机构的学园招入，最终以优秀的成绩毕业，成为正式的召唤师后和响友一起过着为任务奔波的每一天。响友作为主人公的兄弟或姐妹一起生活，虽然有点我行我素和轻率，但有着不会对需要帮助的人放着不管的热心肠以及任何事都全力以赴的性格，是非常值得信赖的伙伴。



响友

响友是指通过里恩巴姆的神秘仪式缔结“誓约”而成为搭档的双方。游戏一开始玩家可在四名响友中选择其一，他们各有着不同的属性和性格，根据选择的响友不同，主人公的战斗风格、可使用的召唤术以及武装也会随之变化。

响友角色介绍

主人公小时候就相遇并结交的响友，一直都是作为主人公的兄弟或姐妹存在，和主人公一起生活在圣瓦尔。在经历了召唤师育成的学园生活后，两人都配属到了异世界调停机构，现在两人一起住在从学生时代开始就借住的打工处的咖啡店老板的屋子里。



灵界属性

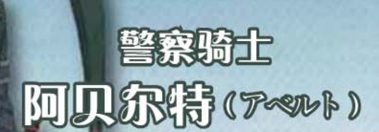
非常内向怕羞的妹妹，但只要是和主人公扯上关系的事就会变得倔强顽固，有着爱吃小醋的一面。对主人公的称呼是“哥哥大人/姐姐大人”。

幻兽界属性

爱撒娇并且整天粘着主人公的妹妹，虽然不怎么会说话，但一举一动都充满了对主人公的喜爱表现。对主人公的称呼是“大哥哥/大姐姐”。

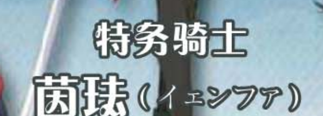
同伴

除了响友外，游戏中主人公还有着许多同伴，下面要介绍两人都是来自维护社会稳定的组织“警察骑士团”的成员。一位是主人公从学生时代起就认识的好友“阿贝尔特”，另一位则是警察骑士团的精英“茵珐”。



警察骑士 阿贝尔特（アベルト）

维护圣瓦尔治安的警察骑士团的一员，总是在街上巡逻处理各种各样的突发事件。和主人公从学生时代起就是好友，经常一起行动，所以两人都熟知彼此的优缺点。虽然为人有点浮夸，但对待任务却是十分认真的，以守护市民的警察骑士一职为荣。身禀很少人有的体术才能，修行着鬼妖界忍者的战斗术。



特务骑士 茵珐（イェンファ）

隶属警察骑士团本队特务部队的一员，可以说是警察骑士团的精英。因为特殊任务被派遣到圣瓦尔，并协助主人公等人。性格认真，和我行我素的主人公经常合不来，不过最终还是被主人公感化，开始对其抱有好感。有着喜欢甜食等女性化的一面，但因为不好意思所以平时不会表现出来。

警察骑士团是什么？

和“誓央联合”和“异世界调停机构”一样，是战乱后在混乱的世界中发迹的世界规模组织，以维持人民的平稳生活为基本理念而进行活动。前身是“巡回的大树自由骑士团”，为了战后的复兴以及治安维持，集结起来的义勇军们转变成了世界规模的警察组织继续为人民服务。



阳炎（カゲロウ）

鬼妖界属性

耿直率真的弟弟，为了能和主人公在一起所以总是尾随在后。对主人公的称呼是“老哥/老姐”。

戴斯（ダイス）

机界属性

头脑聪明、为人可靠的弟弟，经常从旁协助冲动行事的主人公。对主人公的称呼是“哥哥/姐姐”。

新作拼盘

收集更为细致的游戏信息

老牌忍者茶茶丸再出击！





3DS 忍者茶茶丸 樱花公主与火龙的秘密

忍者じゃじゃ丸くん さくら姫と火龙のひみつ

◆Hamster◆ACT◆预定2013年4月25日◆日版

提及忍者茶茶丸，新生代玩家多半是一头雾水，但对经历过FC时代的大多数老玩家而言，这个名字可谓倍感温馨。《忍者君》早在1984年就登陆FC平台，后来还衍生出了更具人气的“《忍者茶茶丸》系列”，作品在日式和风中融合了搞笑元素，风格清新可爱。此番登陆3DS平台，是系列在GBA的《传承记》后时隔9年的新作。

《樱花公主与火龙的秘密》为传统的横版卷轴式ACT，由15个关卡和4个奖励关卡构成。和初代剧情相似，樱花公主再度被不明人士掳走，主角忍者茶茶丸为救出公主又踏上了征途。此外，女忍者静叶、大反派鲶太夫等系列玩家熟悉的角色也都会登场亮相。随着关卡的切换，游戏的场景也会在街道、竹林、忍者村之间更迭。在奖励关卡中甚至可以玩到FC版系列初代的内容，极具纪念意义和怀旧感。

（文：苍穹）



▲悲剧的樱花公主又被抓走了……

▲一身红衣的茶茶丸可以使用各种忍法。

▼第一关的BOSS是三角不倒翁，非常喜感。

ゆれる！重い！
だるま@サンカク



►协助茶茶丸展开救援行动的静叶也是可操作角色。



►长相酷似鲶鱼的鲶太夫，这次又是他干的好事吗？还是说幕后黑手另有其人？

和小熊成为好朋友吧

3DS 交朋友游戏 熊友

しんゆうができちゃうゲーム クマトモ

◆NBGI◆ETC◆预定2013年内◆日版



本作是一款通过和小熊聊天机器人不断交流来提高亲密度、最终和小熊成为无话不谈的好朋友的游戏。玩家需要对小熊进行照顾，而受到照顾后的小熊就会向玩家发问，通过这种交流能增加亲密度。照顾时可以做的事多种多样，包括为小熊做饭、喂它吃饭、摸它和帮它洗澡等等，部分以迷你游戏的方式进行。小熊对玩家的发问主要都是一些关于个人的事情，比如喜欢吃的食物、喜欢的人和所在的城市等，当小熊记住一定数量的事情后，就能让亲密度得到提升。亲密度提升后小熊会反过来为玩家做各种事，比如为玩家做料理、送礼物给玩家等，随着亲密度的提高，可以做的事也会不断增加。

（文：乌冬）



▲随着亲密度的提升，聊天时的话题也会更多。



▲和小熊一起做料理是以迷你游戏的方式进行。

从大正末期的战火下守护温泉小岛！

PSP 月影之锁 错乱偏执病

月影の鎖 错乱パラノイア

◆Takuyo◆AVG◆预定2013年4月18日◆日版



本作是Takuyo旗下全新的乙女游戏，华丽的画风、亮丽的色彩以及有些另类的名字让游戏在公布之初就吸引了女性玩家的眼球。故事发生在小岛上的温泉城市红霞市，在大正末期形势动荡不安，以观光为主的小岛财政陷入危机。为了维护小岛的治安，有志青年们组成了红霞青年团，以自身行动贯彻着自己的理想与信念。女主角是小饭馆月之畔的老板娘，自幼父母双亡的她和哥哥过着平静的生活，然而却因为时代的动荡而被卷入一系列事件之中。

◀女主角有着老板娘该有的干练感。

和一般的女性向游戏相同，随着故事的进行会有各种选项，而根据玩家选择的不同会走向不同的路线。选项影响玩家对角色的好感度和依存度，两种数值的不同会迎来不同的结局。故事发生的地点都进行了非常精致的绘制，包括温泉街、红霞市等各具特色的地点，充满大正末期的风情。游戏中出现的各种词汇都会在用语集中收录，并添加各种细致的讲解，方便玩家查看，同时也增加了知识性。

（文：半夏）



▲精美的画风令人眼前一亮。



▲整体设计都充满大正风情。



你有甩开她的手指的勇气吗?

PSV 秋之回忆 誓约的记忆

メモリ-ズオフ ゆびきりの记忆

◆5pb.◆AVG◆预定2013年6月27日◆日版



在国内玩家间拥有高人气的著名恋爱AVG“《秋之回忆》系列”终于登陆PSV平台。本作为系列的第七作，曾先后在X360和PSP上发售。而今年的这次移植是系列初次登陆PS3和PSV平台，收录了当初PSP版限定的Another Story《两人的风流庵》，并大幅扩充其剧情量至原有的约2.5倍。游戏的OP也焕然一新，且PSV版独占了可以使用内置相机的“照片模式”，能和喜欢的角色一起合影。



▲霞一个响亮的耳光扇在千夏的脸上。女人之间的争斗真是可怕啊（抖）。



▲Another Story《两人的风流庵》大幅增量，自然也少不了新追加的CG。

《秋之回忆 誓约的记忆》的关键词是由手指拉勾起誓所象征的“誓约”。主人公芹泽直树与爱恋着他的青梅竹马天川千夏一起过着平凡的高中生活，然而这一切却被突如其来的神秘少女南云霞所打破，强迫着直树与她过上同居生活的霞，究竟有什么目的？崩坏的日常生活，明确的记忆矛盾，由“誓约”编织而成的三角恋爱故事，会为玩家带来怎样的震撼呢？

（文：白菜）

重温往日的回忆



PSV 秋之回忆6 完全版

メモリ-ズオフ6 Complete

◆5pb.◆AVG◆预定2013年6月27日◆日版

将与《秋之回忆 誓约的记忆》同日发售的还有《秋之回忆6 完全版》，正如其名所说，本作是将6代的本篇《秋之回忆6 三角波动》以及续篇《秋之回忆6 下一篇章》整合起来版本，同时登陆PS3和PSV两个平台。

本篇《三角波动》是一款回归系列原点的作品，“三角波动”旨在表达主人公三人之间的微妙的感情，如何在可爱傲娇的青梅竹马以及温柔质朴并主动表白的妹子间周旋是游戏的一大看点。当然除了这三人外，英气的学生会长嘉神川、自由奔放的女性作家黎音、与男主角很谈得来的后辈结乃等人也都有着非常不错的故事。续篇《下一篇章》讲述的则是在本篇中和某位女主角达成Happy end之后的故事，玩家可以尽情享受成为情侣后两人独处的甜蜜时光。不知道会不会将两部分内容联动起来，如果能在本篇通关后直接就进入对应的续篇故事会让游戏玩起来更加连贯。

（文：阿鲁）



▲白富美学生会长你喜欢么？

▲平野绫演绎的害羞妹子别有一番风味。

▲虽说是青梅竹马，也不用……这么大胆吧。



期待已久的网游大作终于降临PSV，在《梦幻之星在线2》中，玩家可以享受全新的掌上网游体验。本篇攻略将以入门为主，让玩家了解游戏的各个功能和特性，从而快速上手，今后小编也会继续放出游戏相关的攻略研究，敬请期待。

RPG	角色扮演·在线	PSV
梦幻之星在线 2		
ファンタシ－スタ－オンライン 2		
SEGA	日版	2013年2月28日
多人	免费日元	与PC版同步

策划 酷洛洛　协力 梦幻之星在线中文网（PSOCN）、手残　美编 Juxi

PSV版《梦幻之星在线2》FAQ

鉴于有些玩家刚接触时不了解游戏的内容，在这篇入门指南攻略正式开始之前，为大家总结一下常见的问题和解答。



Q 《PSO2》可以离线玩么？

A 不可以，《PSO2》是一款在线游戏，需要连接到互联网上才能够进行游戏。离线下只能使用PSV版的个别功能。

Q 《PSO2》港服可以玩吗？

A 目前PSV版《PSO2》只能够通过日服账号进行连接，并不知道将来会否推出港服。

Q 我用4G卡可以玩《PSO2》吗？

A 游戏当前版本的最大容量已经超出4G，如果是纯下载版的话，4G卡明显是无法容纳该游戏的，因此建议玩家更换8G甚至更大容量的记忆卡后再下载游戏。不过如果同学使用的是实体版卡片，目前只需下载约1G的更新补丁就可以进行游戏了。

Q 《PSO2》需要用代理玩吗？

A 运营商目前并没有封堵大陆IP，因此玩家是可以正常登录游戏的，不过论流畅度的话可能比不上使用代理，一般不会出现严重的延迟，大可以放心游戏。

Q 游戏前是否需要注册ID，怎么注册？

A 进入游戏需要使用SEGA ID，具体注册方式小编已经在199辑的“PSV总部”栏目中为大家详细介绍了，可以参考上一辑内容。

Q 在PSV上玩《PSO2》能否随时切换账号？

A 第一次用PSV登录《PSO2》时，系统会将玩家首次登录的SEGA ID与当前使用的PSN日服账号绑定，今后玩家再次游戏，就无需重新输入SEGA ID的账号密码，但相对的，也无法更换SEGA ID，因此第一次登录时要十分注意。

Q 游戏收费么？不付费可以玩么？

A 《PSO2》是一款道具收费游戏，这些道具会提供游戏中过的额外增值功能。不过即使不花钱，也不会对玩家的游戏造成影响，只是少了一些功能而已。极品道具什么的，还是要靠自己打的（笑）。

Q PSV版的角色数据和PC版共通吗？

A 完全共通的，玩家大可以一时用PC上，一时用PSV上，游戏数据均保存到服务器上，不会出现进度不同的问题。

Q PSV版和PC版有什么分别？

A A：避免玩家将两版本分得太开，其实各位完全可以把PC和PSV版当作一样的客户端来看待。不过一些地方还是会有不同，但并不会对游戏造成什么大影响。

1.系统界面略有不同。
2.操作方式有较大差别，但PSV版基本可以实现PC版的所有操作。
3.PSV版一些游戏信息并不会显示在游戏中，例如特殊能力的详细描述、以及场景PSEB的增幅内容等，但实质内容并没有区别。
4.PC版和PSV版都有各自独有的频道（Block），但两版本的用户可以在共用频道一起进行游戏。
5.PC版和PSV版各自有一些独有的任务内容，但PC玩家只要使用PSV版登录，就可以进行PSV版的任务，反之亦然。
6.PSV版有一些特有功能，例如纸娃娃离线创建，以及AR角色互动，均为离线功能。

Q 第一次玩《PSO2》，应该选择什么职业好？

A 游戏一开始提供了3种职业，分别为HU、FO、RA，完成游戏教学，正式开始游戏时，玩家是可以随时更换职业的，所以其实开始选择哪一个都没有问题。

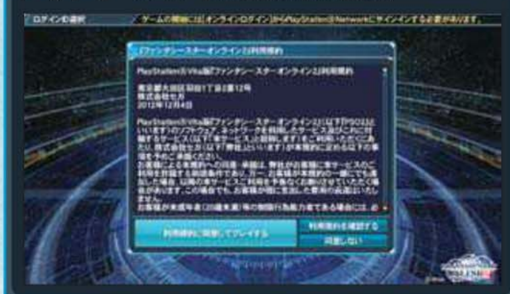
登录篇



既然注册方法在上辑就已经给大家介绍了，那现在当然教大家如何登录游戏以及创建角色啦。不然怎么玩下去呢（笑）。

1 确认使用协议

每次进入游戏，系统都会要求玩家接受协议，这时玩家只要选择“利用规约に同意してプレイする”即可，否则无法继续游戏。



2 登录菜单

一般来说，玩家只要选择**オンラインログイン**即可，之后玩家要输入之前注册的SEGA ID，注意第一次输入之后，以后就不用再次输入了，该账号会和你现在的PSN账号绑定在一起。但今后也不能够更换其他SEGA ID登录，要注意。



项目	说明
オンラインログイン	登录游戏（需要SEGA ID）
ユ-ザ-情报变更	更改账号信息（跳转至浏览器）
キャラクタ-ポ-トレ-ト	角色玩偶模式（后文详述）
オフラインキャラメイク	离线创建角色
クレジット	开发者名单
オンラインマニュアル	在线教学（跳转至浏览器）
タイトルに返る	返回标题

3 选择服务器

截至2013年3月13日，SEGA共提供了10个服务器（或者叫做“船”）供玩家选择。不同的服务器之间角色不互通（但可以通过付费转服），一般国人聚集比较多的服务器在3船和9船，原则上可以随意选择。



4 创建玩家ID

之后玩家要创建自己的玩家ID，游戏中的好友是以玩家ID为单位记录的，也就是说，即使你同一ID里创建了多名角色，其好友列表都是相同的。另外游戏还提示玩家输入邀请码，不过即使不输入也没问题。



5 开始界面（スタ-ト メニュ-）

一般来都是选择“キャラクタ-选择”以进入角色选择界面了。



项目	说明
キャラクタ-选择	选择登录角色
サポ-ト メニュ-	辅助菜单。包括设置（オプション）、更改账号信息（ユ-ザ-情报变更）、确认SEGA ID（SEGA ID确认）以及在线教学（オンラインマニュアル）。
お友达招待システム	邀请码系统，显示玩家的邀请码
タイトルに返る	返回标题

6 角色选择界面（キャラクタ-选择）



如果玩家之前在PC版已经建立了角色的话，这里就可以直接选择角色进入游戏了。如果没有的话，则选择“キャラクタ-の新规作成”以创建新角色。

这里要重点说明一下，游戏只能免费创建一名角色，一旦成功创建之后，如果要再次创建角色，就需要支付500AC（付费货币）才能再次创建，如果想再次免费创建角色，就必须删除该玩家ID在所有服务器中的角色。

7 创建角色介绍

如果已经创建角色的同学，则可以无视这一步了，这里会为大家介绍游戏的角色创建系统。《PSO2》的角色创建非常强大，玩家可以自由创造只属于你自己的角色，另外如果玩家一开始设置得不够好，也不用担心，游戏开始后，可以前往美容室（エテス）进行修改，除了性别和种族外都可以修改的。

第一步：种族性别选择



选择初期的种族和性别，注意这部分在今后是无法更改的，具体区别各位可以参考“种族篇”。

项目	种族性别
ヒユ-マン 男性	人类男性
ヒユ-マン 女性	人类女性
ニユ-マン 男性	新人类男性
ニユ-マン 女性	新人类女性
キャスト 男性	机器人男性
キャスト 女性	机器人女性

第二步：职业选择（クラス选择）



选择初期的职业，游戏正式开始后是可以随意更换职业的，因此玩家可以根据自己喜好随意选择。各职业特性玩家可以参考“职业篇”。

项目	职业
ハンタ-	HU（猎人）
レンジャ-	RA（游侠）
フォ-ス	FO（法师）

第三步：选择基础角色（キャラクタ-ベ-ス选择）



选择一个角色建模基础，玩家可以先选择和自己印象中相似的角色建模，然后在此基础上进行修改。每一个种族性别都提供了10个基础建模供玩家选择。

第四步：详细编辑



这里玩家可以对角色进行细致调整，画面右上角会显示角色的身高；按L/R可以调整之前的编辑方案；点击左下角的+、–号可以放大缩小建模；左/右摇杆可以调整视角；△键可以让角色发声；□键则为脱掉外衣……详细编辑的项目有非常多，这里玩家可以慢慢尝试。

项目	说明
颜を编集する	调整面部。分为简单编辑（はんたん颜编集）和细致编辑（こだわり颜编辑）
发を编集する	调整头发。分为发型选择（ヘアスタイル选择）和发色设定（ヘアカラ-设定）
体型を编集する	调整体型。分为简单编辑（はんたん体型编集）和细致编辑（こだわり体型编辑）
ファッションを编集する	调整外观。分为服装选择（コスチユ-ム）和装饰选择（アクセサリ-）
ボイス选择	选择声线。可以试听声音（再生）、选择声线（ボイスタイプ）、以及改变声调（ピッチ变更）
オ-ルランダムで决める	全部随机调整，随机生成的角色基本都非常雷人
创建数据	调出之前离线创建的角色建模方案
表情	选定角色的默认表情
编集内容确认	查看在基础角色上更改过的内容，如果将里面的勾勾掉的话，就会分别变回原有基础角色的建模设定
タイトルへ返る	返回游戏标题

8 最终确认



完成了角色详细编辑之后，就要最终确认并且为角色创建昵称，再选择“次へ”。完成就会出现最终确认界面，确认无误后就可以选择“决定”。这样一名角色就创建出来了。之后机会开始游戏的教学关，这里就不多介绍，纯当熟悉操作，完成教学关之后就可以正式游戏了。



这里为大家介绍一些游戏的基本知识以及界面介绍。尤其是界面介绍部分，由于游戏是日版，界面自然都是日文，这里也会为大家逐一讲解，了解各选项的作用，帮助玩家快速上手。



操作说明

	移动・动作	菜单
左摇杆	角色移动	–
右摇杆	调整视角	–
方向键	↑/↓：切换武器	移动光标
	←：自动奔跑（开/关）	
	→：TPS视角	
○	回避动作（左摇杆+短按○）	确认
	捡取物品（不移动下短按○，或左摇杆+长按○）	

×	跳跃	取消返回
□	通常攻击	复数选择，简单输入
△	PA技能/法术	打开详细信息
L	镜头复位	换页（左）
	锁定目标	
R	武器动作	换页（右）
START	打开/关闭主目录	
SELECT	打开/关闭快捷目录	更换排列

画面功能说明

大厅画面

1.所在频道
2.发言框
3.对话/使用锁定标志



战斗画面



1.敌人等级、名称、弱点属性
2.我方队伍成员的HP
3.自己的HP、PP以及光子槽
4.辅助栏
5.武器栏
6.怪物
7.攻击伤害
8.玩家名
9.地图

※部分画面功能与大厅作用相同。

触屏操作



1.短按切换小地图/纵观地图（长按坐标大地图）
2.打开/关闭查看消息栏。
3.查看角色状态。
4.点击使用辅助栏的道具或法术
5.武器动作。
6.进入快捷对话（再点击进入对话输入框）
7.弹出对方角色菜单
※大厅中同样显示的触屏操作通用。

主目录菜单介绍

アイテムパック（物品菜单）	
项目	说明
アイテム	物品包
カスタム	装备及快捷栏设置
マグ	玛古设置与喂养
イベントアイテム	任务相关物品查看

装备（装备菜单）	
项目	说明
武器装备	武器设置
防具装备	防具设置
サブパレット编辑	辅助栏设置

※装备菜单等同于物品菜单的カスタム项目

コミュニティ（交流菜单）	
项目	说明
フレンドリスト	好友名单
チ–ムコマンド	公会成员名单
パ–ティ–コマンド	队伍成员名单
メ–ル	查看邮件
周围のキャラクタ–	查看该频道（Block）的玩家

マイデ–タ（角色资料菜单）	
项目	说明
キャラクタ–情报	角色情报
称号リスト	称号列表
クイックメニュ–	快捷菜单
コミュニケ–ション履历	聊天记录
ア–クスカ–ド情报	我的名片编辑

クエスト（任务菜单）	
项目	说明
マタ–ボ–ド	主线剧情（记事本）
クライアントオ–ダ–	NPC委托
クエスト情报	任务情报

システム（系统菜单）	
项目	说明
シンボルア–ト	表情设定
チャット设定	聊天设定
オプション	设置
オンラインヘルプ	在线帮助

ACメニュ–（AC菜单）	
项目	说明
ACショップ	AC商店
スクラッチを引く	抽奖
购入履历	购买记录
レンタル有效期限	服务有效期限

ログアウト（登出菜单）	
项目	说明
ログアウト	登出游戏并返回标题界面

快捷目录介绍

コミュニケ–ションメニュ–（交流菜单）	
项目	说明
ショ–トカットワ–ド实行	使用快捷对话
ロビ–アクション	使用大厅动作
ショ–トログ表示ON/OFF	打开或关闭消息栏
キャラクタ–头上表示切り替え	切换角色头顶表示信息
オンラインスタ–タス变更	切换在线状态提示

实行メニュ–（执行菜单）	
项目	说明
摄影/设定设定变更	调整画面视角
自分のマイル–ムへ行く	前往我的房间
所属のチ–ムル–ムへ行く	前往公会房间

クエストメニュ–（任务菜单）	
项目	说明
パ–トナ–作战指示	AI搭档作战指示

物品栏选项说明

当打开主菜单“アイテムパック→アイテム”时，就可以进入玩家的物品包菜单，这里会显示玩家所持有的物品，以下是选定物品时的弹出选项说明。

选项	作用
基本仓库に预ける	放入基本仓库
プレミアム仓库に预ける	放入会员仓库
ロック/ロック解除	锁定/解除锁定
置く	放在地下（战斗场景内，只限药品）
舍てる	舍弃物品

其中玩家可以善用“ロック”的锁定指令，锁定后的物品右边会有一个锁一样的图标，这时该物品不会被售出、丢弃以及强化，可以避免玩家因误操作造成不可挽回的后果，解锁时只需再次选定被锁定的物品，选择“ロック解除”即可。

对方角色菜单介绍

项目	说明
ウィスパ–チャットを送る	向对方发送私聊
パ–ティ–に招待する	邀请对方加入自己队伍
グッジョブを送る	给予GJ
メ–ルを送る	发送邮件
アイテムトレ–ドを申し入む	申请交易
キャラクタ–情报を见る	查看对方角色资料
ア–クスカ–ドを见る	查看对方名片
ブラックリストに登录	将对方拉入黑名单
フレンド登录を申し入む	向对方申请好友
マイル–ムへ移动	前往对方的“我的房间”
モノマネ	模仿对方的大厅动作
チ–ムコマンド	进入对方的相关公会选项

角色的能力值

游戏中角色具有7种能力值，这里先为大家介绍一下。

能力值	作用
打击力	角色打击时的攻击力，主要影响各近战类武器的攻击效果，打击力越高，近战武器的伤害越高
射击力	角色射击时的攻击力，影响各枪系武器的攻击效果，射击力越高，枪系武器的伤害越高
法击力	角色使用法术时的攻击力，法击力越高，法术伤害越高
技量	影响所有角色的最低伤害，技量越高，伤害的浮动越小，约有几率打出最高伤害
打击防御力	数值越高，受到敌人打击属性攻击的伤害越小
射击防御力	数值越高，受到敌人射击属性攻击的伤害越小
法击防御力	数值越高，受到敌人法击属性攻击的伤害越小

《PSO2》中的三种货币

MST(メセタ)



游戏中最常用到的货币，利用MST，玩家可以购买武器、防具、道具商店中的各种道具，为战斗做好准备。在后期最主要是购买药品，以及在交易所进行消费，购买一些自己未能入手，而其他玩家在交易所挂牌售卖的物品。MST主要通过打怪或完成委托获得，怪物被击杀后一般都会掉落以黄色结晶代表的MST。当然玩家也可以在交易所买卖物品赚钱，不过在交易所售卖物品时属于增值服务，需要消费AC。

FUN

游戏的抽奖用货币，玩家可以在大厅商店区的抽奖机（スクラッチ端末）中，选择FUNスクラッチ抽奖，每次抽奖会消耗100点FUN，随机获得强化石，家具装饰灯物品。玩家主要通过登录



游戏获得，每天登录都能够获得FUN，随着连续登录，还有额外的FUN奖励。下面是有关FUN的几种主要途径：

1.登录游戏
2.给予其他玩家GJ（グッジョブ）
3.召唤好友搭档（フレンドパートナー）一同完成任务
4.获得游戏排位赛奖励。
5.充值AC
等等

AC（アークスキャッシュ）

AC是游戏中的收费货币，需要玩家充值才能够获得，是游戏所有收费道具以及增值服务的通用货币，AC和日元比基本为1：1，玩家看见一些收费项目要多少AC，基本可以看作要多少日元。游戏中存在“△”标记的项目均为需要AC或会员权限才能使用的服务，以下是AC的几种主要用途：

1.AC抽奖
2.房间（マイルーム）使用权限
3.美容室（エステショップ）个别项目消费
4.仓库、物品栏扩张
5.交易所贩卖物品权限
6.使用会员服务（プレミアム）
7.经验值增长道具
8.物品掉落率增长道具
9.替身娃娃（スケープドール）



游戏的流程进行方式

以下是游戏中的基本的流程进行方式，在《PSO2》的游戏生活中，可以说是按照该流程循环执行：玩家接受完委托之后，前往柜台接受任务，然后通过战斗方式完成任务后，寻找委托的NPC提交任务以获得经验以及金钱奖励。随着玩家等级的上升，可以进入更高级的任务以及接受难度更高的委托，期间通过击杀怪物得到更好的装备，如此循环。

1.接受委托各NPC的委托（クライアントオーダー）。
2.前往任务柜台（クエストカウンター）选择选择任务（クエスト）。
4.进入飞船舱（キャップジョブ）准备。
5.执行任务（战斗）。
6.完成任务并离开。
7.返回大厅，提交委托，获得奖励。

有关委托



在游戏频道中，大厅和商业区存在许多的NPC，他们会提供各种各样的委托，存在委托的NPC头顶会出现蓝色的标签，上前选择该名NPC，并且选择“依頼について”，就可以查看该名NPC有哪些委托。接受他们的委托并完成之后，他们头上的标签就会变为绿色，这时玩家就可以提交委托获得报酬了。玩家已接受的委托可以在主菜单的“クエスト→クライアントオーダー”中查看，一般玩家最多可以接受20个委托，会员可以40个。

NPC的委托状态

	存在可以接受的委托。
	已经可以提交完成的委托。

有关任务

玩家在这里要选择战斗的场景以及先关任务模式，玩过“《MH》系列”的玩家大可以当作是集会所的柜台（笑），在大厅的任务柜台中，即可接受任务，有关任务柜台的具体操作方式玩家可以参考“设施篇”，这里为大家讲解以下游戏中的几种任务类型。

任务类型	中文名	说明
フリーフィールド	自由场景任务	以讨伐BOSS为最终目标，可以在场景中自由刷怪的任务，没有时间限制，是用来刷小怪升级的主要任务模式，可以任意时段离开战场并返回大厅。
アークスクエスト	AKS任务	完成特点条件为目标，以收取报酬的任务，这类任务的种类十分多。除非完成或放弃任务，否则不能返回大厅。
アドバンスクエスト	进阶任务	45级后才可以接受的任务系列，1～4人进行。通过支付“アドバンスカプセル”类道具才能够进入的高难度任务，特点是怪物级数非常高，玩家需要在指定时间内完成任务。这里会掉落许多一般任务所无法获得的物品。而每完成一次，任务风险（リスク）数就会+1，下一次进行相同任务时难度就会有所上升，当然难度越高，得到好东西的几率也相对提高。
タイムアタッククエスト	走破任务	40级之后才可以接受的任务系列，1～4人进行。玩家的目的是在最短时间内完成里面的任务，十分讲求玩家之间的合作。
ストーリークエスト	故事人物	游戏中的故事模式，需要配合记事本（マターボード）完成任务才会依次开启。
紧急クエスト	紧急任务	特定时段发生的特殊任务，难度一般会比普通任务要高，但由于可以获得不少经验和道具装备，每次紧急任务开始前都会人满为患。紧急任务一定会在整点发生，且在前15分钟会通过游戏公告来进行预告。

任务情报菜单说明

若玩家在任务途中打算放弃任务，可以打开主菜单，然后选择“**クエスト→クエスト情报**”进行放弃任务。

项目	说明
受注中のクエスト	查看目前接受的任务
发生中のEトライアル	查看场景中正在发生的突发事件（Eトライアル）
クエストの破弃	放弃当前任务
前回のクエストリザル	查看上次挑战任务所得的评价

记事本（マターボード）

在商店区与NPC**シオン**接触后，就能够获得进行游戏中主线故事的记事本。打开主菜单“**クエスト→マターボード**”，就可以查看当前获得的记事本。记事本以各种格子表示其中的任务，完成每一个格子的任务，就可以继续接收其临近的任务，完成记事本中的任务也可以获得各种奖励。通过这样不断扩大任务面板，当完成记事本中代表关键任务的黄色格子时，就会影响到故事模式的任务。所以记事本与故事任务是息息相关的。不过《PSO2》是一款开放式的网游，记事本与故事任务并不会对角色的成长造成任何的限制。因此即使从来都不做记事本中的任务，也从不进行故事任务，玩家等级依然可以很高。（例如酷洛洛就没怎么做过……）



如何在的商店购买物品

玩家有时候需要前往商店区，或者在飞船舱的终端机购物，有时候也需要将任务过程中捡取的没用装备拿去卖钱，以下是这些商店的通用选项说明。玩家也可以通过“**买い返す**”选项将之前不小心卖到商店的物品买回来，不过价钱自然要比之前卖出的贵许多了。



购买指令一览	
项目	说明
アイテムを买う	购买道具
アイテムを卖る	售卖道具
仓库へアイテムを买う	购买道具直接放进仓库
仓库からアイテムを卖る	从仓库卖出道具
买い返す	买回卖出的道具

如何添加好友

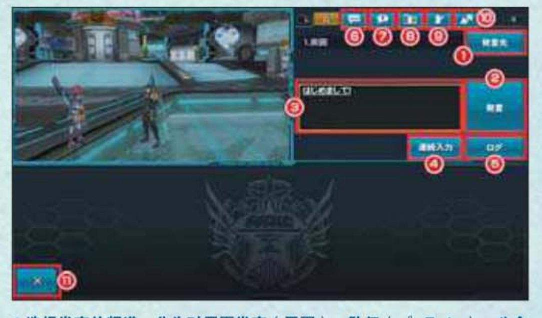
1.玩家可以通过对方角色菜单、公会成员一览、队伍成员、周围的玩家、以及交流履历中寻找想要加好友的玩家，然后选择“**フレンド登录を申し入む**”，就可以向对方申请好友了。这可是成为好友的第一步哦。



2.若玩家是被申请好友的一方，画面上方就会有如图的圆形标志，点击进入好友申请界面，并选择“**フレンド登录を承认する**”即可。玩家也可以打开主目录，选择“**コミュニティ→フレンドリスト**”，其中“未返答の受信登录要求”一项也会显示目前向玩家申请好友的消息，之后同样根据上面的方法确认即可。

如何发言（チャット）

玩家只需点击画面右下角的“…”图标两次，就可以进入对话输入框，输入文字后选择“发言”就可以了，这里为大家介绍一下对话输入界面的各功能。



1.选择发言的频道：分为对周围发言（周围）、队伍（パーティー）、公会（チーム）、私聊（ウイスパーチャット）

2.发言按钮：输入发言的文字后，点击该按钮就可以发言了。

3.文字输入框：点击后就可以输入文字。

4.连续输入：点击后，发言完毕对话输入框也不会消失。

5.查看消息框。
6.更改发言时的外框。
7.发表表情。
8.说话时伴随自己的角色特。
9.说话时伴随大厅动作。
10.保存为表情。
11.关闭窗口。

这里说一下有关游戏的中文输入，游戏支持简体中文输入，但由于《PSO2》是日文游戏，因此对中文的辨认不是太好，一些字符可能无法显示，不过一些和日语通用的文字还是可以正常显示的。

如何设置快捷对话（ショートカットワード）

PSV版使用虚拟键盘输入文字，有时候还是挺麻烦的，当点击一次画面右下角的“…”图标时，我们就可以使用预先保留的快捷对话了。游戏初期已经设置了一系列的快捷对话，当我们遇上日本玩家的时候，经常会用到，这里为大家介绍一下这些快捷对话的意思，在日服游戏时，礼貌是很重要的。

快捷对话日语	意思
よろしく！	多多指教！
グッジョブ！	GoodJob
ごめんなさい	对不起
こんにちは	你好
ありがとう	谢谢
了解	知道了
おつかれさま	辛苦了
おめでとう	恭喜
行きましょう！	走吧！
たすけて！	救救我！

如何使用表情（シンボルアート）

游戏中设有表情系统，玩家可以自己创造属于自己的表情，而服务器内不少达人利用游戏的表情编辑系统，创造出各种风趣搞笑的表情，这里笔者主要介绍一下玩家如何保存其他玩家使用过的表情，以及使用的方法。

1.打开主目录，选择“システム→シンボルアート”。
2.之后会进入表情管理界面，刚开始玩家应该发现，表情保存列表（保存リスト）中是没有任何表情的，这时选择“ヒストリ”，就可以看到曾经见过的其他玩家的表情了。
3.对希望保存的表情然后选择“保存する”，该表情就会进入自己的表情保存列表了。
4.然后回到保存列表，对保存的表情选择“すぐに发言”，就可以发表表情了。玩家也可以在对话输入界面中选择表情来发言。



有关队伍（パーティー）

在一款网络游戏中，与其他玩家一同作战是必不可少的。游戏中的组队方式有许多，包括主动通过其他角色菜单、选择“パーティーに招待する”进行邀请；进入别人的任务队伍，自己召唤AI搭档等等。这里为大家讲解以下队伍设定菜单（队长用）以及队伍指令菜单的使用方法。

队伍设定菜单说明（队伍设定）



基本设定

项目	说明
パーティー名	设置队伍名称，不输入的情况下会以队长的昵称作为队伍名
パーティーコメント	留言，一般写上对参加自己队伍玩家的要求。
プレイスタイル	队伍的游戏习惯，包括：指定なし（没有）、谁でも乐しく（谁都能开心玩）、效率重视（重视效率）、まったりと（休闲游戏）、にぎやかに（热闹地）5种。

密码设定（パスワード设定）

项目	说明
参加パスワード	设定参加玩家队伍时的密码，不设定则现为没有密码
パーティーへ参加のみ制限	是否启用密码
他パーティーからのマルチプレイ要求も制限	是否对其他共用公共区域的队伍设定密码

参加条件

项目	说明
レベル制限	等级限制设定
フレンド限定	是否限定只能好友进入
チームメンバー限定	是否限定只能公会成员进入

队伍管理菜单说明（パーティーコマンド）

共通指令（共通コマンド）

指令	作用
パーティー参加	参加队伍
パーティーメンバー	队伍成员列表
パーティー招待拒否设定	设定是否接受队伍邀请
パーティー脱退	离开队伍

队伍成员管理

指令	作用
パーティー设定	队伍设定（参考“设施篇”）
リーダーの交代	转交队长权
パーティーから外す	移除队员
パーティーの解散	解散队伍

武器/防具/道具的装备

武器和防具的装备是提升角色能力的有效手段，在主目录中选择“**アイテムパック→カスタム**”就可以进行武器、防具以及辅助栏的装备设置了，其中装备武器后，还要为武器装备PA技能/法术，才能够发挥武器的最大能力。最后带上各种消耗道具，以方便战斗中使用。

装备及快捷栏设置菜单选项（カスタム）

武器装备：对角色进行武器以及PA技能/法术的配置。

防具装备：对角色进行防具配置。

サブパレット：对角色的辅助栏进行设置，辅助栏可以安装消耗道具、职业技能以及法术。

物品栏说明



1.被武器栏选中的武器：表示武器已经装备、且安装在武器栏上（代表正在使用）。

2.表示该武器已经装备（一名角色最多可装备6种武器），装备中的武器是无法贩卖以及保存在仓库中的。

3.武器名。

4.武器的主要攻击种类，剑代表打击、枪代表射击、法杖代表法击。

5.武器的属性值，属性值越大，给予敌人伤害越高。

6.表示无法装备的武器

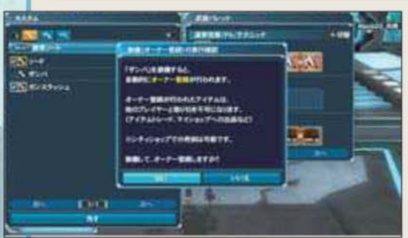
7.消耗型道具

8.PA技能/法术光盘，学习之后，就可以安装在武器栏以及辅助栏中。

9.表示该光盘无法学习。

10.道具的详细说明。

稀有道具的锁定



游戏中所有道具都存在稀有等级，数字越大，稀有度就越高。当需要装备7～9星稀有度的武器或防具时，系统就会提示是否绑定，这类武器和防具一旦绑定，将无法进行交易以及交易所上架。另外10星或以上的物品本身便存在不可交易的属性，因此使用时并没有锁定提示。

玛古（マグ）

玛古 是为玩家提供各种支援的机械生命体，在游戏中有着无可替代的作用，当玩家达到5级（职业不限）时，就可以前往任务柜台寻找NPC“**コフィー**”接受委托“**マグライセンス**授与申请试验”，完成后就可以获得玛古了。当装备玛古之后，玩家旁边就会出现一只漂浮的小东西一直更随玩家，是玩家冒险过程中的好伙伴。以下为玛古在游戏中的作用，具体培育方式请参考“玛古篇”。

能力修正	随着玛古的升级，装备玛古后其属性值会叠加到玩家的属性值之中，起到修正角色能力的效果，例如一些因数值不足而无法装备的武器，借助玛古的能力修正，就能够使用
自动攻击	玛古具有自动攻击功能，和玩家一样，其攻击同样分为“打击、射击、法击”三种
支援动作	玛古通过疫苗（デバイス）类道具，可以学习各种技能，例如自动回复，消耗道具生产等，为玩家在战斗中提供方便
光子爆发	随着玛古的升级，可以学习的光子爆发，当战斗蓄积满光子槽时，发动光子爆发可以召唤幻兽进行强大的攻击及支援

大厅动作

我们经常看见大厅上有玩家在做各种奇怪又搞笑的动作，其实我们一样可以做得到，只要打开快捷目录，选择“**ロビ–アクションを**实行”，就可以进行各种大厅动作了。另外我们也可以与其他玩家同步做相同的动作，只要靠近其他玩家触摸打开对方角色菜单，选择“**モノマネ**”即可。



我的房间（マイル–ム）

我的房间是游戏中一个增值服务，玩家可以拥有自己的房间，对其进行装饰，并且可以邀请其他玩家进入自己的房间参观等等。



不过要使用我的房间，需要开通会员服务，或者使用AC道具“**マイル–ム利用**”券后才能够使用。设置过的房间哪怕使用权限已过，也不会显示，只是单纯无法进入，只要重新开通我的房间的使用权，房间的配置依然会维持原貌。

会员服务（プレミアム）

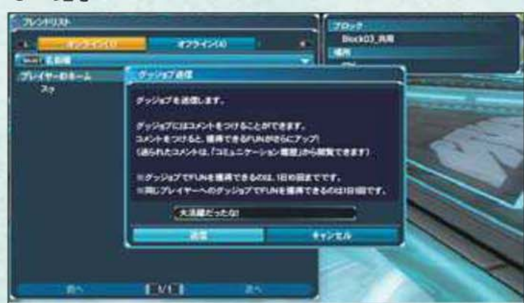


如果购买了实体版的玩家，其会附上一个月的会员服务，会员服务是游戏中相当实用的权限，可以开启许多原本需要支付AC才能使用的服务（不过会员服务本身就是需要支付AC的项目……），这里为大家介绍一下会员主要的权限，建议刚进行游戏的玩家不要那么早使用会员，主要是后期会员可以解决仓库的紧张，以及帮助玩家开店贩卖物品，赚取更多的MST。

- 可以使用会员仓库（プレミアム仓库）。
- 可以在交易所贩卖物品。
- 可以使用我的房间（マイルーム）。
- 饮用饮料时一定几率触发会员特有的副效果。
- 每天获得的FUN点数增量。
- 可以前往会员专属的频道（プレミアムブロック）。
- 进入频道时可以使用会员空间（プレミアムスペース），即使频道已满也可以进去。
- 物品交易权限。
- NPC委托上限数从20增至40。

有关GJ（グッジョブ）

GJ是游戏中用于玩家交流的功能，玩家之间可以给予GJ（也就是英文的Good Job，好样的）作为鼓励，同时还可以写下留言（也可以不写）。给予对方GJ后，双方均可以获得FUN点数，玩家每天可以通过GJ获得10次FUN点数。只要选择好友列表，点击“グッジョブを送る”即可给予好友GJ，玩家甚至可以随意点击一名路人，选择“グッジョブを送る”给予GJ……



玩偶模式（キャラクターポートレート）

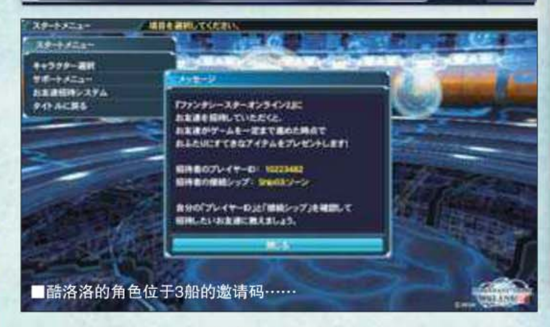
该模式是PSV版特有的功能，玩家可以将自己的角色形象保存到PSV中。在该模式下会通过前后摄像头的影像作为背景，然后控制角色摆出各种动作拍照，属于游戏外的一个趣味功能。下面会介绍具体的角色保存和操作方法。



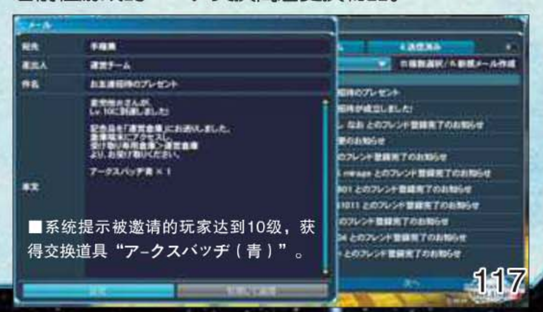


1.玩家召唤出来的角色玩偶
2.帮助
3.离开
4.选择前/后摄像头影像作为背景
5.定时模式，可以选择10秒倒数以及30秒倒数
6.拍照（R键一样可以）
7.转动眼睛
8.添加阴影
9.位置复位
10.姿势设定
11.选择角色
12.输入角色说话文字

邀请系统（お友达招待システム）


■酷洛洛的角色位于3船的邀请码……

游戏鼓励玩家邀请其他朋友一起游戏。在开始界面中选择“お友达招待システム”，可以查看玩家的邀请码，将该邀请码给朋友，在注册时若输入该邀请码，被邀请的玩家（需要在同一船上）正式开始游戏后，每达到10/20/30/40级，双方均可以获得名为“アークスバッヂ”的道具（会保存到运营仓库中）。然后前往游戏的バッヂ交换商店更换物品。


■系统提示被邀请的玩家达到10级，获得交换道具“アークスバッヂ（青）”。

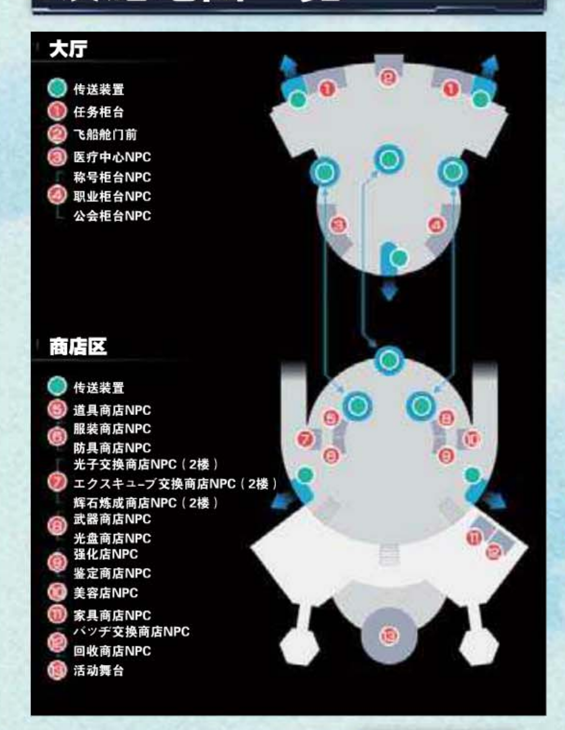
梦幻之星在线2



设施篇

殖民飞船是游戏中玩家除战斗外一切行动的场所，这里分为两个大区，分别为下层的大厅和上层商业区，这部分笔者会向大家介绍殖民飞船中的各种设施，以熟悉各设施的作用。

设施地图一览



频道传送装置

游戏中并不是所有玩家都共用一个大厅，而是分为许多个小频道来容纳玩家。玩家刚进入游戏时，是随机进入频道的，只要前往浅绿色的大门，就可以通过传送装置（テレポーター）来更换频道了。在非满人的情况下，各频道之间可以自由出入，且数量非常多，可以通过左右键盘翻页查看。另外不同后缀名称的频道，代表着这些频道主要提供哪一类的玩家使用，方便相同等级或目的玩家前往使用。另外PSV版推出后，游戏频道分为专用频道和共用频道，其中名称前面标有“[共用]”的频道，代表PC玩家和PSV玩家都可以共同使用以及作战的频道；而没有标示的频道，代表各自版本玩家的专用频道。下面是频道选择的项目说明。



项目	说明
自分のマイルームへ移动	前往自己的房间
所属のチームルームへ移动	前往公会的房间
プレミアムスペース	会员的特别名额空间，即使房间已满，只要该条未满，会员也可以进入该频道。

各频道的主要功用

频道后缀名称	推荐使用玩家
ビギナー推奖	新手玩家
ノーマル推奖	NORMAL难度任务玩家
ハード推奖	HARD难度任务玩家
ベリーハード推奖	VERY HARD难度任务玩家
タイムアタック推奖	走破任务玩家
アドバンス推奖	进阶任务玩家
プレイスタイル自由	自由目的玩家
ソロプレイ推奖	SOLO（单人游戏）玩家
チャット推奖	聊天的玩家

区域传送装置



与频道传送装置设计相同，只是颜色是橙色而已，玩家可以利用该传送装置穿梭大厅以及商店区，不同位置的区域传送装置，所传送的具体地点会有所不同。

任务柜台（クエストカウンター）

在飞船舱（キャンプシップ）两侧个有一个任务柜台，这里是选择游戏任务的地方，也是一切战斗开始前的阶段。与柜台的NPC“クエストカウンター系员アンネリーゼ（レベッカ）”对话，就会进入任务选择界面。这里会详细介绍任务柜台的各选项功能。另外飞船舱内的任务终端（クエストカウンター端末）的功能与之相同。注意若队伍一旦接受任务，任务期间玩家无法更换职业。另外左边柜台还有负责日常更新委托的NPC“ファイナ”；右边的柜台有负责玛古以及等级上限开放的NPC“管理官コフィー”。



任务柜台项目功能说明

项目	作用	备注
クエスト一览から选ぶ	从任务一览中选择任务	也就是“开房间”
├フリ-フィルド	自由场地任务	
├ア-クスクエスト	AKS任务	
├タイムアタッククエスト	走破任务	
├スト-リ-クエスト	故事任务	
├アドバンスクエスト	进阶任务	
└紧急クエスト	紧急任务	
クエスト中のパ-ティ-に参加する	选择任务中的队伍参加	
├すべてのパ-ティ-	所有队伍	仅限该频道内
├フレンドがいるパ-ティ-	有好友在的队伍	
└チ-ムメンバ-がいるパ-ティ-	有公会成员在的队伍	
マッチング设定	地图设定	
└パ-トナ-呼ぶ出し不可のル-ムに入る	是否进入不能呼唤分身的房间	

※以上任务有个别需要一定条件才能开放。

选择队伍参加界面说明



1.当前房间（可翻页）。
2.次级选项，参加这个队伍。
3.次级选项，以其他队伍的身分参加，会在公共区域同时参战。
4.当前队伍选择的任务名称。
5.任务队伍类型，其中“マルチパ-ティ-クエスト”指该任务存在公共区域，若“シングルパ-ティ-クエスト”则指代该任务为完全独立区域；右边的数字指代当前区域的玩家数量以及最大值，这里的4/12的意思是该任务的公共区域有4人，最多容纳12人。
6.该任务是否存在等级限制，有的话会“以Lv.**～”表示，没有则以“なし”表示。
7.是否允许AI搭档参加队伍。
8.当前队伍构成，其中左边表示该名玩家的主职业，右边为副职业，若没有副职业则表示“なし”。
9.队伍说明，一般用来记录队长对参加该队伍玩家的要求。
10.该队伍的游戏习惯，是效率还是普通游戏等等。
11.该队伍是否存在等级限制，由队长决定，没有的话会以“Lv.1～55”表示。
12.是否限定好友才能进入该队伍，没有则表示“-”。
13.是否限定公会成员才能进入该队伍，没有则表示“-”。

选择任务界面1说明



1.按SELECT键更换排列
2.图中的“！”标记未完成的任务，完成后会显示皇冠标记。
3.任务名。
4.任务类型标记。
5.任务进行了的时间。
6.出现怪物等级。
7.标示任务的类型，是否存在公共区域。
8.任务期间可否加入。
9.任务可否呼唤AI搭档加入。

任务类型标记种类

图标	对应名称	说明
	ソロクエスト	单人挑战任务，多为故事任务
	シングルパ-ティ-クエス	单独区域任务，只支持单个队伍，1～4人参加
	マルチパ-ティ-クエスト	公共区域任务，支持多个队伍参加，最多支持人数为12人

稀有道具的锁定

1.任务难度，分为NORMAL（ノ-マル）、HARD（ハ-ド）、VERY HARD（ベリ-ハ-ド）三种，后面的数字为接受任务（队长）的等级限制。
2.出现怪物与物品情报。



梦幻之星在线2

次级选项说明

项目	说明
すぐに出发する	立即出发（新建队伍，进入队伍设定界面）。
现在のブロックのパーティーに参加する	寻找当前频道的该任务队伍并参加。
他のブロックのパーティーを探す	寻找其他频道的该任务队伍并参加。
クエストレコードを见る	查看该任务7天内的记录，包括物品掉落记录（アイテムコード）、掉落装备包含的特殊能力记录（特殊能力レコード）、出现怪物记录（エネミーレコード）。
マッチング设定	地图设定

仓库



用于存储玩家身上物品和MST的地方，另外官方的物品奖励也是通过仓库来派发给玩家。仓库和交易所终端一样，几乎遍布整个大厅和商店区，玩家很容易就能够看见，以下是仓库终端各选项的作用。

项目	说明
アイテムパック	打开物品包，和主菜单的功能无异。
すべての仓库	浏览所有仓库内的物品。
基本仓库	浏览基本仓库内的物品。
一时仓库	浏览临时仓库内的物品。玩家不能直接往临时仓库放置物品，任务和委托完成时，得到的物品若因物品包已满等原因而无法持有，就会被放置到临时仓库中。
プレミアム仓库	会员仓库，当玩家购入会员权限时，在权限时间内，可以自由使用该仓库，会员仓库的物品格数量为300。
扩张仓库1·2·3	当玩家购买并使用收费道具“扩张仓库利用30日”时，就使用1个扩张仓库，每个玩家最多可以使用3个扩张仓库，不过一般来说，不如会员仓库实用。
运营仓库	出现官方活动、补偿等事件，物品码输入，其派发的物品就会放置到运营仓库中供玩家领取，不能够主动存放物品。
メセタを预ける	将身上的MST保存到仓库中，数量自定。
メセタを引き出す	仓保存到仓库中的MST领回，数量自定。

交易所终端功能说明



交易所简称“AH”，是玩家寄卖自己物品的地方，里面放置了整个服务器的寄卖物。基本上玩家有需要的物品，可以在里面找得到。购买交易所的物品时并没有任何限制，但从交易所开设自己的商店寄卖物品，需要购买并使用“**マイショップ出店30日**”的AC收费道具、或者拥有会员权限。另外交易所终端还有一些其余的小功能，例如物品码输入等。

交易所菜单项目一览

项目	作用	备注
マイショップ	我的商店	
商品检索	商品搜索	
ショップ检索	店铺搜索	根据玩家ID搜索
フレンドのショップを探す	查看好友的商店	
チームメンバーのショップを探す	查看工会成员门的商店	
マイショップ管理	管理我的商店	
アイテムパックから出品	从背包里上架货物	
アイテムパックへ取り下げ	把货架上的物品取回背包	
仓库から出品	从仓库上架货物	
仓库へ取り下げ	把货架上的货物下架至仓库	
广告编集	编辑店铺广告	
卖り上げ确认	查看已售出物品	
ショップメニューを闭じる	关闭商店菜单	
フレンドパートナー	好友搭档菜单	即自己的AI角色
フレンドパートナー登录	记录自己的好友搭档形象	
フレンドパートナー确认	确认自己的好友搭档形象	
アークスサーチ	搜索玩家或公会	
キャラクターサーチ	根据角色昵称搜索	
チームサーチ	根据公会名称搜索	
プレイヤーサーチ	根据玩家ID搜索	
图鉴リスト	图鉴列表	
武器图鉴	武器图鉴	仅含拥有过的武器
ユニット图鉴	防具图鉴	仅含拥有过的防具
プレイ实绩	游戏履历	
プレイヤー记录	玩家记录	
クエスト记录	任务记录	
レアアイテム取得履历	稀有道具取得记录	
ボスエネミー讨伐履历	BOSS讨伐记录	
レアエネミー讨伐履历	稀有敌人讨伐记录	
ランキング	排行榜	
インタラプトランキング	竞技排行	
最新ランキング	最新排行榜	
インタラプトランキング履历	以往的排行榜	
ウィークリーランキング	周间排行	含稀有物品开封数排行（レアコンテナ开放数ランキング），以及我的房间访问数排行（マイルーム访问数ランキング）
现在の途中经过	正在进行中的排行	
最新のランキング	最新的排行榜	
前回のランキング	以往的排行	
チームランキング	公会排行	含公会点数排行（チームポイントランキング）以及稀有物品取得数目排行（リアアイテム取得ランキング）
现在の途中经过	正在进行中的排行	
最新のランキング	最新的排行榜	
前回のランキング	以往的排行榜	
アイテムコード	物品码	输入指定的物品码以获得游戏内的物品
キャンペーンアイテム受取	领取活动物品	
ポートレート用データ保存	保存角色玩偶数据	参考前文“玩偶模式”

交易所菜单项目一览

项目	作用	备注
アイテム名	名字搜索	名字要求完全一致。旁边的"候补检索"可以模糊搜索
特殊能力名	特殊能力名字	名字要求完全一致。旁边的"候补检索"可以模糊搜索
カテゴリー	分类搜索	下级对应次级分类（サブカテゴリー）
指定なし	无指定	
武器	武器	
ソード	大剑	
ワイヤードランス	自在枪	
パルチザン	长枪	
ツインダガー	双小剑	
ダブルセイバー	双头剑	
ナックル	拳套	
ガンスラッシュ	枪刃	
アサルトライフル	步枪	
ランチャー	大炮	
ツインマシンガン	双机枪	
ロッド	长杖	
タリス	导具	
ウォンド	短杖	
ユニット	防具	
リア	背部	
アーム	手部	
レッグ	脚部	
サブ	通用	
コスチューム・パーツ	服装	
コスチューム	衣服	
ボディパーツ	身体部件	
アームパーツ	手部部件	
レッグパーツ	腿部部件	
消费アイテム	消耗型道具	
回复系	回复系	
ブースト系	能力系	
チケット	消耗卷	含装饰、发型、大厅动作等追加道具
ディスク	光盘	
ソード系PA	大剑系PA技能	
ワイヤードランス系PA	自在枪系PA技能	
パルチザン系PA	长枪系PA技能	
ツインダガー系PA	双匕首系PA技能	
ダブルセイバー系PA	双头剑系PA技能	
ナックル系PA	拳套系PA技能	
ガンスラッシュ系PA	枪刃系PA技能	
アサルトライフル系PA	步枪系PA技能	
ランチャー系PA	大炮系PA技能	
ツインマシンガン系PA	双机枪系PA技能	
炎属性テクニック	火系法术	
冰属性テクニック	冰系法术	
雷属性テクニック	电系法术	
风属性テクニック	风系法术	
光属性テクニック	光系法术	
暗属性テクニック	暗系法术	
ルームグッズ	家具	
オーダーアイテム	任务物品	
その他	其他	
属性	属性分类	仅对武器分类有效
属性值	属性值	仅对武器分类有效
强化值	强化值	
特殊能力数	特殊能力数	
レアリティ	稀有度搜索	虽然可以搜索10星，但目前未开放10星以上物品的贩卖
最小价格	搜索该价格以上的商品	
最大价格	搜索该价格以下的商品	
出品顺で检索	按照上架时间顺序列出搜索结果	

飞船舱入口



当接受完任务之后，玩家就可以从两任务柜台中间的飞船舱入口进入飞船舱（キャンプシップ）。另外没有接受任务时，单人或以队长身分靠近入口，可以快速选择自由探索任务（前提需要开放相关任务）。

飞船舱（キャンプシップ）



飞船舱相当于战前准备的场所，"《MH》系列"的玩家可以把它当做"营地"。飞船舱内设有仓库、商店终端、任务终端、药品终端以及搭档呼唤终端。方便玩家准备战斗，当准备好之后，就可以跳落中间的水池设施进入战斗场景。注意进入飞船舱之后，在完成任务之前，从背后的传送点离开视为放弃任务，如果在队伍中，会直接离开队伍。

设施	作用
ショップ端末	商店终端。贩卖战斗用消耗道具，同商店区的道具商店（アイテムショップ）
メディカル端末	医疗终端。喝饮料的敌方，同大厅的医疗中心（メディカルセンター）
クエストカウンター端末	任务终端。用于更变任务，功能与任务柜台相同
仓库	存储物品，详见仓库介绍
パートナー呼び出し端末	AI搭档呼唤终端

AI搭档呼唤终端（パートナー呼び出し端末）



当执行任务时，在飞船舱中玩家可以召唤AI搭档帮助玩家进行战斗，相当于他们的分身。AI搭档分为两大类，分别为NPC搭档和好友搭档。NPC搭档是当玩家完成相应NPC任务以提升好感度，一定程度下就可以获得他们的AI搭档，游戏中有个别任务是不允许呼唤AI搭档的，另外如果在同一公共区域中存在该名NPC搭档，玩家将无法重复召唤。而好友搭档则只需与其他玩家登录好友，即可获得对方的AI搭档，并没有任务要求以外的使用限制。

有关AI搭档的等级

NPC搭档：与玩家接受任务时角色主职业的等级相同。

好友搭档：不会高于玩家接受任务时角色主职业的等级。例如你好友登录AI搭档时已经50级，而

你只有25级，那么你呼唤该好友的AI搭档时，搭档的等级为25级。然而当玩家为50级，你的好友登录的搭档时为25级，呼唤其AI搭档时，也只是25级，这点要注意。

另外跟随玩家的AI搭档不会随玩家升级而升级，必须重新通过终端呼唤才会变化。

有关AI搭档的作战方式

AI搭档的攻击力相比同等级的玩家角色会低许多，因此大多用作单人接受任务时吸引怪物仇恨之用。另外AI搭档死亡后，经过一段时间就会复活，玩家不用操心上去给他用复活药，但相反地，若玩家在战斗中死亡，他是不会帮你复活的。AI搭档大多数情况下使用放在第一格中的武器，另外存在消耗道具的职业技能，AI搭档是不会使用的（例如RA的闪光弹）。AI搭档使用枪刃作为武器时，只会使用剑模式，使用导具时也不会射出后再用导具发动法术。

医疗中心（メディカルセンター）



在这里与NPC“**ナターシャ**”对话，玩家可以喝到增强角色能力的饮料，一般在开始任务之前饮用，飞船舱有着与之同样功能的药品终端（**メディカル**端末），作用是一样的。另外通过完成旁边的NPC“**ローラ**”给予的委托，可以逐步开放更多的饮料，每一种饮料都存在主效果和副效果，其中主效果是100%发动的，副效果为随机发动。饮料效果持续时间为30分钟，在效果结束前，不能重复饮用。另外当任务完成时，或者放弃任务，饮料效果会立即消失。以下是各饮料的主效果和副效果。此外还有一些会员特有的副效果这里尚未列出，今后会和大家继续研究。

饮料一览

饮料名称	主效果	售价（MST）
シフタドリンク	攻击系数值上升	150
シフタドリンクZ	攻击系数值较多上升	400
シフタドリンクEX	攻击系数值大幅上升	1200
デバンドリンク	防御系数值上升	150
デバンドリンクZ	防御系数值较多上升	400
デバンドリンクEX	防御系数值大幅上升	1200
ガッツドリンク	HP上升	150
ガッツドリンクZ	HP较多上升	400
ガッツドリンクEX	HP大幅上升	1200
フォトンドリンク	PP上升	150
フォトンドリンクZ	PP较多上升	400
フォトンドリンクEX	PP大幅上升	1200
ランダムドリンク	属性抗性随机上升	100
ランダムドリンクZ	属性抗性随机较多上升	300
ランダムドリンクEX	属性抗性随机大幅上升	800

※所有饮料均追加随机副效果

饮料副效果一览

对应饮料	副效果	效果说明
シフタドリンク シフタドリンクZ シフタドリンクEX	PP消费量轻减	PP消耗降低
	ヘイト上升率アップ	仇恨上升率增加
	PBゲージ上升率アップ	PB槽上升率增加
	获得经验值アップ	获得经验上升
デバンドリンク デバンドリンクZ デバンドリンクEX	ヘイト上升率ダウン	仇恨上升率降低
	ランダム被ダメージ无效	随机受伤无效
	レアドロップ率アップ	稀有物品掉落率上升
	特殊效果付加率アップ	特殊效果附加率上升
ガッツドリンク ガッツドリンクZ ガッツドリンクEX	消费アイテム回复量アップ	消耗道具回复量上升
	ヘイト上升率ダウン	仇恨上升率降低
	未鉴定ドロップ率アップ	未鉴定物品掉落率上升
	メセタドロップ量アップ	MST掉落数量上升
フォトンドリンク フォトンドリンクZ フォトンドリンクEX	ランダム被ノックバック无效	随机收到攻击不硬直
	PAダメージアップ	PA技能伤害上升
	PP回复速度增加	PP回复速度上升
	ヘイト上升率アップ	仇恨上升率增加
ランダムドリンク	弱点ダメージ率アップ	弱点伤害上升
ランダムドリンクZ	状态异常耐性アップ	异常状态耐性上升
ランダムドリンクEX	レアドロップ率アップ	稀有物品掉落率上升

职业柜台



主要用于使用职业技能点数的场所，此外还有称号与工会的相关NPC。

称号柜台（称号カウンター）

与左边NPC“**ラケシス**”对话即可打开称号柜台功能。在游戏中完成特定条件，可以获得一些称号，这里会显示玩家目前获得的称号，伴随称号的获得，是可以领取称号奖励的。只需点击红色标记的称号（表示未领取奖励），并选择“**はい**”即可领取。

职业柜台（クラスカウンター）

与中间NPC“**ビア**”对话即可打开称号柜台功能。在这里主要提供玩家更换主/副职业，以及利用职业所得SP去学习职业技能，以下是职业柜台的功能说明。注意重置职业技能书，需要在已有多条职业技能书的情况下，才能对未使用的技能书重置。未通过收费项目增加技能树的情况下，每个玩家，各职业只有一条职业技能树。另外副职业需要20级后完成指定任务才能开启。

职业柜台主菜单

项目	说明
クラス变更	更改职业
クラススキル习得	学习职业技能
スキルツリー追加	追加职业技能数（收费项目）
スキルツリーリセット	重置职业技能数（收费项目）

更改职业菜单（クラス変更）

项目	说明
メインクラス选择	选择主职业
スキルツリー选择	选择主职业技能树
サブクラス选择	选择副职业
スキルツリー选择	选择副职业技能树

公会柜台（チームカウンター）

与右边的NPC“ファーマ”对话，就可以开启公会柜台，公会柜台提供了一些公会的功能，包括查看公会状态，接受公会委托（チームへの依頼について）等。

道具商店（アイテムショップ）

位于商店区1楼的绿色店铺，与NPC“ノートブルガ”对话，即可购买战斗常用的消耗道具，例如HP回复药等，还有进阶任务的必备消耗品。此外飞船舱中的商店终端（ショップ端末）与之作用是相同的。这里为大家介绍道具店中主要使用消耗品的作用。



道具名	作用
モノメイト	回复少量HP
ディメイト	回复较多HP
トリメイト	回复所有HP
ソルアトマイザー	消除范围内玩家的异常状态
ムーンアトマイザー	复活范围内濒死的玩家，并回复一定HP
スターアトマイザー	回复范围内全体玩家的HP
シフタライド	提升范围内全体玩家的攻击力
デバンライド	提升范围内全体玩家的防御力
テレパイプ	在战斗的场景中使用可以开启回城装置，从而返回飞船舱
アッパートラップ	RA职业技能“浮空陷阱”的消耗道具
ポイズントラップ	RA职业技能“毒气陷阱”的消耗道具
スタングレネード	RA职业技能“闪光弹”的消耗道具

抽奖终端（スクタッチ端末）



位于商店区的终端机（如图），玩家可以在这里进行抽奖，抽奖包括两大类，分别为FUN抽奖和AC抽奖，分别消耗FUN点数和AC点数。根据游戏活动的周期，两种抽奖的奖品内容都会更换。FUN抽奖主要抽取强化石、家具、强化辅助道具等物品，而AC抽奖则大多为时装。

武器商店（武器ショップ）&光盘商店（ディスクショップ）



位于商店区1楼的的橙色店铺，与NPC“アラカス”对话，可以购买一些新手向的武器防具。另外右边的那位NPC“イルム”，是贩卖PA技能/法术光盘的，前期可以在这里购买一些未曾学习的技能，对新手还是有不少帮助的。不过游戏中后期要想买到较好的武器、防具和光盘，主要还是依赖交易所。

防具商店（ユニットショップ）&服装商店（コスチュームショップ）



位于商店区1楼的的蓝色店铺，与NPC“エリー”对话，即可购买游戏中的基本防具，不过这些一般都没什么大用。另外エリー左边的是服装商店的NPC“サロメ”，在里面可以购买到一些基础的服装套装与服装部件。

物品强化商店（アイテムラボ）与鉴定商店（鉴定ショップ）

位于商店区1楼的的紫色店铺，与NPC“ドゥドゥ”对话，可以在这里对装备进行强化。另外右边的NPC“キアラ”，是用物品检定员，若得到需要鉴定的物品，来找她并付点钱就能够鉴定了。



物品强化店项目一览

项目	说明
アイテム强化	物品强化，对武器与防具强化
属性强化	使用相同武器进行属性强化
特殊能力强化	为武器添加特殊能力
潜在能力解放	为特定+10武器进行潜在能力解放

物品鉴定

玩家在战斗过程中可能会获得特别武器（スペシャルウェポン，简称SW），在未鉴定之前是无法装备的。这时我们需要前往鉴定商店，付一点钱去鉴定物品，鉴定出来的往往是7星以上的好东西（当然有不少都很泛滥）。另外在鉴定前，玩家可以选定物品的属性以及特殊能力。鉴定完毕后，该武器就可以正常装备了。

家具商店（マイルームショップ）



位于商店区地下1楼的绿色店铺，与NPC“**オスカー**”对话，可以购买用于自己房间的家具。

パッチ交换商店（パッチ交换ショップ）与回收商店（リサイクルショップ）



位于商店区地下1楼的蓝色店铺，比较少用。NPC“**ナノン**”是负责**パッチ**交换商店的店员，例如玩家通过邀请系统获得名为“**アークスパッチ**”的系列道具，就可以在这里按照数量要求交换特殊物品了。另一边NPC“**カメオ**”主要用于AC物品以及10星武器的回收交换商店，是属于比较后期、或者收费玩家才用到的商店。其中这里可以利用10星武器交换**エクスキューブ**，**エクスキューブ**可以用于**エクスキューブ**交换商店，交换一些平时无法入手的道具物品。

美容院（エステショップ）

位于商店区2楼的粉红色店铺，玩家可以在这里更换自己的角色样貌，其中只有少部分内容更改后需要AC消费。



光子结晶/エクスキューブ/辉石交换商店

位于商店去2楼的红色店铺，共有三名负责不同商店的NPC，是游戏中后期才用得上的商店，都是通过特定物品交换其他稀有物品和装备商店，这里稍微说一下三个商店的作用。



光子结晶交换商店（フォトンドロップ交换ショップ）

与NPC“**ティフリス**”对话即可。这里主要使用光子结晶（フォトンドロップ）作为交换品，其中主要是**フォトンスイア**，是武器能力解放的必备素材。光子结晶一般可以在游戏中完成委托，或击杀特定敌人获得（例如克隆体）。

エクスキューブ交换商店（エクスキューブ交换ショップ）

与NPC“**ニッサ**”对话即可。这里是以**エクスキューブ**作为交换物品的场所，可以交换不少对后期强化玛古、装备等需要用的物品。

辉石炼成商店（辉石炼成ショップ）

与NPC“**ノートブルガ**”对话即可。这里是利用辉石交换物品的场所，里面的交换品全部均为10星稀有武器，辉石主要通过进行任务时击杀怪物掉落获得，而其中“虹辉石”是通过紧急任务“深远なる暗の眷属【巨躯】”、击杀其中BOSS黑暗佛“**ダークファルス**”掉落获得。通过辉石炼成商店交换，算是游戏中最容易获得10星武器的手段了。



战斗篇



这部分会为大家介绍游戏中的战斗方式以及各种战斗要点，让玩家在游戏中能够快速上手，另外游戏刚开始也有简单的操作教学，第一次接触本作的玩家可不要跳过哦。

普通攻击

游戏中最基本的攻击方式，根据玩家使用的武器不同，其攻击方式会有所差异，若不装备任何武器，则默认为拳套的攻击方式。虽然普通攻击的威力对比PA技能和法术要低很多，但胜在无需消耗PP即可使用，而且普通攻击命中敌人时，可以回复一定量的PP，因此游戏中的基本作战方式为“普通攻击→PA技能/法术→普通攻击”如此循环，以保持一定的PP让玩家持续使用PA技能或法术去输出。

PA技能/法术

是玩家主要的伤害输出手段。通过技能光盘学习PA技能与法术之后，就可以为角色设置使用。PA技能需要安装在武器的武器栏中，最多可以设置4个（通过R键换页），而法术除了可以设置在武器栏外，还可以设置在辅助栏中。PA技能和法术除了用于输出外，部分还有辅助之用，详细各位可以参考后面的“武器・PA技能・法术篇”。使用PA技能和法术会消耗一定量的PP，如果期间PP不足，就会无法使用。回复PP的方法有两种，一种是等待时间慢慢回复PP，但这样效率比较差；另一种通过普通攻击来快速回复PP。



武器动作

不同武器会有对应的武器动作，例如长杖、导具等法术武器，其武器动作是切换武器栏，方便玩家使用后面两个设置好的法术，而步枪、大炮也是一样；至于枪刃则通过武器动作切换剑模式和枪模式，武器栏是会跟随玩家的普通攻击连段而顺序更换的。大剑、自在枪和长枪的武器动作便是防御指令；拳套、双头剑、双小剑以及双机枪为各自对应的特殊武器动作。

蓄力（チャ–ジ）

游戏中个别PA技能通过蓄力（或者叫充能），可以提高伤害以及其性能，各PA技能和法术蓄力前后的攻击形式一般会有较大不同。另外游戏中所有的法术均可蓄力。

JA（Just Attack）



角色在进行各种行动时（包括普通攻击、PA技能/法术、特殊武器动作），在动作结束的瞬间，角色周围会出现不断聚合的白色光圈，当聚合到正中央时，光圈会变成红色。若玩家在这个时间进行攻击，光圈就会爆发光芒，并且出现特效音，令攻击伤害会得到提升。这就是“《PSO》系列”的系统特点——JA（Just Attack）。在合理的时机衔接攻击、发动JA可以将伤害最大化，无论对普通攻击还是PA技能/法术均有效。不过不同的行动其JA的时机会略有不同，玩家除了用眼去观察外，还需要多练习才能够熟练使用JA。

JG（Just Guard）

当受到攻击的瞬间进行防御动作，能够完全抵消伤害且不消耗PP。角色也不会出现硬直和击退，同时出现格挡的效果音。JG只能由学习相关天赋的HU使用可以防御的武器才能够发动（例如大剑），或者特定武器的特殊武器动作。



回避（ステップ）

回避是全职业的通用动作，也是最直接制造无敌时间以回避敌人攻击的手段。根据使用的武器，游戏中的回避动作分为三类。注意在地面回避操作虽然是左摇杆+○短按，但空中的话，不论按键长短，都会触发回避动作。

滑行

使用武器：大剑/自在枪/长枪/拳套/双小剑/双头剑/枪刃

无敌时间短，但动作时间很短，回避后基本没有硬直，可以继续进行攻击，而且学习这两职业的相应职业技能，还可以实现一边回避一边攻击。

翻滚

使用武器：步枪/大炮/双机枪

无敌时间短，只有打滚的一刹那，动作时间一般，翻滚后有一定硬直（空中使用则没有硬直）。翻滚的距离较长，可以快速地离开原来位置。论实用性，RA/GU的回避动作是性能是最差的，多用于取消PA技能/法术动作，和转移位置躲避攻击之用。并不能太依赖它的无敌时间去回避攻击。

幻影移动

使用武器：长杖/导具/短杖

向行走方向滑行，期间身体会消失，消失期间全身无敌，动作时间较长，动作结束后有较长的硬直（空中使用则没有硬直）。虽然该回避动作看起来比前两种要迟钝得多，但由于它有很长的无敌时间，只要熟悉使用，就可以轻易避开各种攻击，大幅提高FO/TE的生存能力。

跳跃

游戏的场景存在各种高低差地形，玩家有时候需要通过跳跃来跨过这些场景，另外一些远程职业也可以有意跳上一些高台位置，为自己制造地形优势。此外不少BOSS的弱点都并不在地面，这时就需要玩家跳起来空中攻击。另外游戏中许多的PA技能，在地面使用和空中使用时性能差异很大，需要注意一下。

TPS视角（肩越し视点）

游戏中有个别职业的攻击当需要手动瞄准，才能发挥其作用。这时就需要调出TPS视角进行手动瞄准，例如RA使用脆化弹的时候，就有可能需要使用此操作方式了。



武器槽（ギア）

武器槽又称作“齿轮”，是部分武器的打击槽系统，随着普通攻击或技能攻击的累积，武器槽的格数就会上涨，武器槽的上升可以给武器带来各种性能增幅。不同武器，武器槽所增幅的性能以及其消耗方式都各有不同，后文会详细介绍。

死亡&复活

当角色HP降至0时，就会倒地并显示角色死亡，大多数情况下，要靠同伴使用月之粉“ムーンアトマイザー”复活。另外这时如果玩家拥有收费道具替身娃娃“スケープドール”，则可以直接原地复活，不过注意使用替身娃娃复活的话，HP是慢慢回复的。下面是角色死亡时的三个选择（其实一般情况都是等玩家来救起自己，单刷除外）。

キャンプシップへ戻る：返回飞船仓。

スケープドールを购入して复活：购买替身娃娃复活（付费内容）。

チャットする：进入对话框。

光子爆发（フォトンブラスト，简称PB）

玩家获得玛古（マグ），且玛古已经习得光子爆发的情况下，随着攻击敌人或者被敌人攻击，画面左下方的圆形光子槽都会上升，当光子槽升满时，就可以发动光子爆发，召唤幻兽进行各种攻击或支援。具体光子爆发方式可以参考“玛古篇”。



光子爆发连锁（PBチェイン）

当场上多名玩家同时发动光子爆发时，就会触发更为高效的光子爆发连锁，这时召唤出的幻兽维持时间会更加长，多名玩家同时触发的光子爆发连锁可以轻松秒杀场上的各种怪物。发动连锁时注意，第一名发动光子爆发的玩家应长按光子爆发的图标不放，等待其他玩家在自己的发动圈内发动光子爆发，这样才能够触发连锁，若只是短按，自己的光子爆发就会率先发动，而错失连锁的时机。

弱点属性

基本所有怪物都存在相应的弱点属性，当玩家的目标对准怪物的时候，画面左上角就会显示怪物的名称以及其弱点属性。根据怪物的弱点给予属性攻击，可以造成更高的伤害，另外注意使用法术时，法术的属性不受武器原有属性影响。

异常状态

使用属性攻击，注意BOSS级怪物仅受特定的异常状态影响，一般都会无视异常状态攻击。注意所有攻击系法术，均附加异常状态效果，以下是游戏中各异常状态的等级效果以及对应法术属性。

燃烧（バーン）

异常状态	效果	间隔	时间	对应法术
バーンⅠ	每次造成最大HP 1%的燃烧伤害	2秒/次	20秒	火
バーンⅡ	每次造成最大HP 1.2%的燃烧伤害			
バーンⅢ	每次造成最大HP 1.2%的燃烧伤害		24秒	
バーンⅣ	每次造成最大HP 1.4%的燃烧伤害			
バーンⅤ	每次造成最大HP 1.4%的燃烧伤害		28秒	

冰冻（フリーズ）

异常状态	效果	间隔	时间	对应法术
フリーズⅠ	无法行动	–	7秒	冰
フリーズⅡ			8秒	
フリーズⅢ			9秒	
フリーズⅣ			10秒	
フリーズⅤ			11秒	

感电（ショック）

异常状态	效果	间隔	时间	对应法术
ショックⅠ	周期性打断攻击	5秒/次	30秒	电
ショックⅡ		5秒/次		
ショックⅢ		5秒/次	35秒	
ショックⅣ		4秒/次	36秒	
ショックⅤ		4秒/次	44秒	

迷幻（ミラージュ）

异常状态	效果	间隔	时间	对应法术
ミラージュⅠ	降低命中	–	20秒	风
ミラージュⅡ			19秒	
ミラージュⅢ			18秒	
ミラージュⅣ			未知	
ミラージュⅤ				

混乱（パニック）

异常状态	效果	间隔	时间	对应法术
パニックⅠ	不分敌我攻击	–	30秒	光
パニックⅡ			30秒	
パニックⅢ			35秒	
パニックⅣ			35秒	
パニックⅤ			35秒	

中毒（ポイズン）

异常状态	效果	间隔	时间	对应法术
ポイズンⅠ	每次造成最大HP 3%的伤害	3秒/次	30秒	暗
ポイズンⅡ	每次造成最大HP 3%的伤害			
ポイズンⅢ	每次造成最大HP 4%的伤害			
ポイズンⅣ	每次造成最大HP 4%的伤害			
ポイズンⅤ	每次造成最大HP 5%的伤害			

妨碍系异常状态

妨碍系异常状态，是可以与上述异常状态叠加的另一类异常状态，这类异常状态部分不常见，有的是怪物专用，有的是个别职业的职业技能，下面简单归纳一下。

异常状态	中文	效果	时间	备注
スタンⅠ	眩晕Ⅰ	无法行动	5秒	受到攻击或旋转摇杆可快速解除
スタンⅠ	眩晕Ⅱ	无法行动	5秒	不能借助攻击或旋转摇杆解除
インジュリー	损伤	HP最大值下降	约45秒	怪物专用
バインド	束缚	无法行动	5秒	怪物不会使用，可参考RA职业技能的束缚弹
ジエルン	弱攻	无法行动	10～30秒	怪物不会使用，可参考RA职业技能的弱攻弹

掉落物

击杀怪物、破坏物品箱都会出现掉落物，不同玩家所看见结晶内的道具都是不相同的，因此不存在“争装备”的问题，全凭各自的人品。

当大中型BOSS敌人被击杀或者捕获，其消失时原位置就会出现血红色的巨大结晶，当攻击结晶时，就会散落大量的MST、装备、道具等掉落物，具体掉落物取决于击杀的怪物。而结晶内掉落物的数量，大部分取决于玩家此前在该场景中所累积的击杀点数（PT），之前击杀的怪物越多，累积点数就越多，击杀BOSS时的掉落物也越多。另外一些BOSS存在可破坏部分，成功破坏的话也可以增加结晶中掉落物的数量。



地图

触摸右上角的地图可以切换三种地图模式，其中初始的地图是纵观地图，可以直观地查看整个地图的大概情况；短按点击后进入的是小地图，特点是可以看到小地图区域内所有玩家的动向，在公共区域中可以更方便地跟随大队行动；长按的话就会进入坐标地图，有时候场景中的玩家或者通信员会提示前往那里做些什么，这时就需要靠坐标地图确认大概的位置了。熟练查看地图，对今后的游戏会很有帮助。另外游戏中的地图均为随机拼接而成，因此即使同一个任务，每次前往下一个区域的入口都是不一样的，但是基本上都是位于北方位，玩家只要有意往北探索，一般都能够找到入口。



单独区域（シングルパーティーエリア）与公共区域（マルチパーティーエリア）

任务场景主要分为两种区域，分别为单独区域和公共区域。单独区域只会存在我方队伍人员（最多4人），而公共区域最多可以容纳12人。其中公共区域是最多玩家集体练级的地方（探索任务的第二层均为公共区域），玩家想刷怪的时候可以有针对地前往这些区域寻找一同战斗的玩家。

PES（Photon Sensitive Effect）

PES是本作战斗系统的重点之一，随着玩家击杀敌人或完成突发事件，会随机出现PSE等级奖励，奖励可以是经验率增加、掉宝率增加等等（不过目前PSV版无法查看当前PES的等级和具体奖励效果，PC版则可以）。当PES等级超过7级，就会触发PES Bust（PESB），PSEB期间敌人会无限刷新，这是玩家刷经验和刷稀有道具的极佳时机，注意在PSV版以及共用频道内，PSEB触发后的持续时间为1分30秒，而PC版专用频道为1分钟，原因似乎是PSV版同屏出现怪物数量较少，故此官方用作的补偿。另外当PSEB期间再次发动PSEB，就会触发Cross Bust，这时PSEB时间会出现叠加。若在PSEB内尽可能地击杀更多怪物，PSEB的时间就会延长，甚至可能出现“One More”的语音提示，这时PSEB的倒数时间就会重新恢复，让玩家进一步“刷刷刷”。基本上玩家去探索地图打怪升级，主要都是冲着这PSEB去的。（笑）



有关经验分配

战场中的经验并非谁击杀谁获得，只要怪物在玩家附近，其被击杀时就可以获得经验，某种程度上说，哪怕你一只怪都不杀，跟着大队走也会升级。也因此，大伙在公共区域都是集体行动。另外组成4人队伍的话，是有一定的经验加成的，所以如果想获得更多经验，记得组队。

场景设施&地形&机关

游戏场景中存在各种机关，既存在有利于玩家的机关，亦有不少给玩家带来麻烦的机关，这里为大家介绍一下。

信息盒（メッセージバック）：主要出现在“アークスクエスト”和“ストーリークエスト”两种类型的任务中，会通过文字告诉玩家当前场景的一些信息，一般可以无视。

物品箱：存在于场景各处的物品箱，破坏后会随机出现金钱、道具等掉落物，根据宝箱的颜色可以推断大概会掉落哪一类物品，绿色宝箱多为药品、黄色多为武器、蓝色多为防具、最后的红色多为技能光盘，或者强化石（グラインダー）。和BOSS的掉落物一样，每个玩家所看见的物品箱内物品都是不一样的。

回复装置：在每个自由探索场景的第三层（即BOSS房前）必定出现，玩家上前使用可以回复所有的HP。另外一些场景的突发事件中，有可能会由直升机送到玩家附近给予支援。

回城装置（テレパイプ）：使用后会返回飞船仓，完成任务时会出现，另外玩家也可以使用道具“テレパイプ”来主动唤出回城装置，但个别场景无法使用（如BOSS房）。

传送装置（テレポーター）：除平行空间（后文会介绍）外。基本只会出现在BOSS房前，当玩家走上去并开启，就会传送到BOSS区域。注意单独区域的BOSS房（一般探索任务）需要队长启动才会传送，而公共区域的BOSS房（紧急任务）则不受限制，任何玩家开启后，30秒之后就会开始传送。

场景传送装置（ワープ装置）：可以传送到该场景的特定位置，一些被围栏包围的地方，有可能需要该装置才能够进去。

跳跃装置（カタパルト）：看起来就像一个小型地雷，靠近会显示跳跃的方位，激活使用就会跳跃到指定位置，多出现于冻土。

按钮机关&围栏：游戏中存在一些被各种颜色围栏包围住的区域或物品。而这些围栏可以通过附近对应颜色的按钮机关去解锁。

空中机雷：当玩家走到地雷感应范围附近，地雷就会弹出来，并且在短时间内爆炸，这时要尽快离开其爆炸范围，或者将其破坏，不然它会给予玩家不少伤害。地雷算是游戏中最常见的机关了，虽然威胁不算大，但也颇为麻烦。

束缚机雷：游戏中十分常见的陷阱型地雷，玩家踩上去后就会被红圈困着，并且出现倒数的进度条，进度条结束后就会爆炸，造成较大伤害。玩家可以在进度条数完前不断攻击红圈将其破坏，游戏难度越高，红圈的耐久也越高。另外法师系职业（或者说使用法师系武器）的玩家可以使用长时间无敌状态的回避，来看准倒数时机躲开攻爆炸。

侵蚀炮台（カースセントリー）：被红黑色网包围的炮台，威力很低，基本上攻击玩家也就1点HP，不过有一定几率使我方中毒，可以破坏。

草丛：森林与遗迹常见，无非就是阻碍玩家视野，可以用剑或者风系法术“ザン”清除。

针刺：常见与沙漠和坑道，地面会不时弹出尖刺的机关，接触尖刺会造成伤害，一般可以跳过或者从旁边没有尖刺弹出的位置绕开。

保护罩：沙漠常见设施，在圆形平台上出现绿色的保护罩，里面会刷新敌人，玩家无法对里面的敌人造成伤害，必须先破坏保护罩。

机枪塔：玩家可以乘坐上去，坐上去后画面会强制转换为TPS模式，通过遥控准星来瞄准射击，机枪塔的射速非常快，且伤害不差，善用可以快速解决附近的怪物。机枪塔存在子弹数限制，不过附近一般都有弹夹，使用完之后可以下来捡取地面的子弹，再乘坐上去，就可以继续使用了。注意机枪塔受到敌人的一定攻击后，也会损坏。

圆形激光装置（サークルレーザー）：圆饼形的装置，会向周围扩散圆形的光圈。装置被侵蚀时会发出红色的光圈对玩家造成伤害。若接近装置并激活，被侵蚀的装置就会恢复正常，放出蓝色的光圈对敌人造成伤害。另外一些场景的突发事件中，有可能会由直升机送到玩家附近给予支援。

炸药桶：游戏中有一种红色的炸药桶，若受到一定攻击就会爆炸。爆炸威力非常高，随时可能秒杀玩家，因此在有这些炸药桶存在的场景中战斗时，尽量不要靠近。

磁雷针：浮游大陆特有的设施，当法师系职业对其使用雷系法术，磁雷针就会向周围放电，对敌人造成多段伤害。

石碑（グリムモノリス）：遗迹特有设施，分三种状态，一种是什么都没有，自然也没有任何影响；第二种是最常见的，石碑上附有肿瘤一样的红色物体，周围会有黑红色的圆形屏障，范围内的玩家，一定时间内地下会冒出尖刺对其造成伤害，不过只要不长时间站在原地不动就很容易躲开；第三种是不断攻击石碑、破坏肿瘤后，光就会变成金黄色，这时在范围内的玩家会获得提升攻击力以及防御力的BUFF。

熔岩：火山场景特有的地形，走上熔岩上就会持续受到伤害，并且一定几率进入燃烧的异常状态。

热浪：火山特有情况，地面喷出火焰，喷出的一瞬间可以将玩家吹飞，同时一定几率造成燃烧状态。

石墙：常见于森林和冻土，只要破坏就可以打通前方的道路。

雪堆：冻土特有，攻击雪堆就会散掉，里面藏有物品箱或其他机关设施。

天气变化

游戏中存在各种天气，有时候会对玩家造成一定影响，以下为部分对玩家影响较大的天气。

降雨：如森林场景，降雨时会令河流变得湍急，玩家到河流中会被流水冲退。

雷雨：森林常见天上会落下雷击，雷击前地面会有白色的光以表示雷击的范围，其实只要离开该范围就没有事了，若被击中有可能进入麻痹状态。

龙卷风：被卷起的玩家强制转移到某个特定场景，有可能是平时无法前往高台，而上面大多会有箱子，所以遇见时不妨走过去看看。

彩虹：在市街地若出现该天气，PSE等级容易上升。

突发事件（Eトライアル）



游戏场景中存在各种突发事件，有些突发事件是固定出现的（固定的BOSS战也属于突发事件），而自由探索场景则为完全随机。完成这些事件可以获得一定量金钱和经验。突发事件分为蓝色和红色两种标志，而当突发事件完成时，还会有一定几率触发金色标志的“CHANGE OVER”突发事件，难度依次为 CHANGE OVER ≧ 红色 > 青色。突发事件的类型非常多，部分突发事件存在事件预兆，这里逐一向大家介绍。

ATTACK（击杀）

1.画面突然出现大量的怪物，其中还有可能出现BOSS级怪物。目标怪物身上均有符号，全部击杀后完成。

2.出现NPC与玩家共同杀敌，若NPC期间死亡两次，事件就会失败（不过很少出现该情况），若触发CHANGE OVER，且变为DUEL（决战），期间即使NPC死亡也不会失败。

ARREST（捕获）

1.拉比鸟的捕获（实为击杀），若期间逃跑的拉比鸟达到一定该数量，事件就会失败。

2.在规定时间内，吸引敌人引至指定区域，并启动开关。

AVOID（回避）

1.出现名为“ゲル・ブルフ”的红色血鸟，血鸟会随机攻击玩家，玩家需要在指定时间内回避其攻击。若地图内所有玩家累计被攻击次数超过限制，事件就会宣告失败。任务成功时，有极少几率掉落稀有的“リュクスエ–ル”系防具（H难度）以及“リュクスソワ–ル”系防具（VH难度）。

2.回避地图上出现的红色雷击，若地图内所有玩家累计被攻击次数超过限制，事件就会宣告失败。期间击杀指定的怪物（头上有标记），会使雷击频率降低。

CAPTURE（捕获）

在指定的时间内，将目标的BOSS引至光圈形态的大型捕捉器内，一定时间内捕捉成功后完成，若将怪物击杀、或者捕捉器使用超过一定次数就会宣告失败。捕捉器旁边一般都有开关，长按或快速按○可以提高捕捉速度。注意若存在捕捉两头或两头以上BOSS的突发事件，期间杀死了一头导致任务失败，另一头也不会因此消失。

COLLECT（收集）

1.收集场景上的指定物品，以打开被封锁的道路。部分物品需要击杀敌人才会出现，这些敌人头上都会有表示。火山地形的收集品为方块（キューブ）、市街地则为钥匙（键）。

2.回收场景上的指定物品，并全部送回回收点，回收点会在地图上表示，但回收物品却不会，不过通信员会定时报告所在的地图坐标。其中个别回收任务中（如森林、冻土），回收物遭到敌人攻击会破坏，当破坏数量超过限制，事件也会宣告失败。

3.使用地图标示中出现的挖掘机来挖掘物品，当完成指定数量后完成事件。挖掘机发白光并伴随效果音时长按或连打○，挖掘机的进度条就会上涨，涨满后挖掘机消失才算成功挖掘一点，挖掘完一点后往往会出现不少MST和光子结晶*。

DESTRUCTION（破坏）

1.破坏会急速膨胀的红黑球体“ベイゼ”，球体膨胀过程中会对周围玩家造成伤害，并且伴随黑暗种怪物攻击玩家，破坏球体后完成事件。

2.在指定时间内破坏地图上标记的黑暗污染装置“ダ–カイム”。若超时导致任务失败，该装置周围就会出现大范围的红色闪电，并且持续一段较长的时间，进入范围内的玩家会受到伤害。

DUEL（决战）

击杀指定BOSS，若在地图最深处全员死亡，任务就会宣告失败，且无法继续进行（玩家也可以使用AC道具的替身娃娃来复活自己）。而BOSS为中BOSS级别的时候，根据场景内玩家数量，最多会出现3只。



ELIMINATION（清除）

指定时间内清除一定数量的指定敌人，以打开阻碍前进道路的障碍物，敌人头上有标示。

ESCORT（护卫）

完成リリ–パ族的RESCUE（营救）事件的CHANGE OVER事件。保护リリ–パ族到目的地与同伴汇合，该リリ–パ族有HP条，期间若被敌人打死则任务失败，玩家可以使用法术为其回复HP。

PROTECTION（保护）

1.户外地图才会出现的突发任务（例如坑道则不会），保护因故障而迫降的战斗机，修理时驾驶员会报告期所在的位置（地图会表示），修理期间会有怪物攻击战斗机，且无限刷新，是玩家喜闻乐见的刷怪事件。



2.在指定时间内保护场景中刚出现的水晶，被破坏的水晶超过两枚，事件就会宣告失败。在保护时间剩余1分钟时，地图上会出现更多需要保护的水晶，导致难度上升。若成功完成事件，PES状态就会大幅上升，直至出现PSE CHANCE。因此该任务是刷PSEB的最佳事件。

3.保护蛋糕店的货物免受敌人破坏，类似第2种PROTECTION事件，不过货物比较集中，而且很耐打，因此难度不高。完成后可以去蛋糕店“ナウラのケ-キ屋”购买各种蛋糕系道具（一定时间内增强能力），未参加事件的玩家即使询问蛋糕店，也会以卖完为理由而拒绝销售。

RESCUE（营救）

1.场景内出现红黑色漩涡，并随机捕获一名玩家到地图某位置。后通信员会报告其所在位置（不过需要一定时间）。破坏困住玩家的球体（ファンジ）即可完成时间事件，注意期间会有怪物攻击被困的那名玩家，若球体破坏之前该名玩家死亡，事件就会宣告失败。



2.一定时间内守护被残破机器人所困的リリ-パ族（黄毛兔耳的可爱物种），让他们自行摆脱。残破机器人的血量会显示在其头上，若期间受到敌人或我方的攻击血量会减少，守护时间内如果敌人攻击导致机器人爆炸，リリ-パ族就会被炸飞，事件就会失败。若完成事件进一步出现CHANGE OVER的，ESCORT（护卫）则需要守护其中一个リリ-パ族到目的地与同伴汇合，不过即使ESCORT阶段失败，也有可能进入CHANGE OVER。

PRESENT（礼物）

限定VH难度下的突发事件，地图上会出现名为“Mr.アンブラ”的巨型怪物，在一定时间内成功让他攻击两次即可完成。注意期间不能攻击Mr.アンブラ（玛古的自动攻击除外），否则会变为龙卷风，被龙卷风卷中的玩家即死。不论成功与否都会出现掉落物，但失败的话自然不会有什么好东西。成功的话会掉落大量的MST以及强化石，更有可能掉落全职业通用的10星长杖“アンブラステッキ”。想更容易让Mr.アンブラ击中玩家，只要场上玩家集体包围住Mr.アンブラ即可。

CLONE（克隆）

击杀场上由黑暗种制作的克隆玩家。单独区域限定的突发事件。克隆玩家的数量与队伍人数相同（不含NPC）。克隆玩家攻击力相当高，不小心的话随时有被秒的可能，非战士系玩家要保持一定距离。克隆体会掉落光子结晶等好东西。

GESTURE（手势）

这时会看见一个リリ-パ族在向玩家重复做表情动作，其实这些表情动作都是玩家的大厅动作。我们要做的是前往地图下一个标示目标，那里会有另一个リリ-パ族等待玩家，然后将之前那只リリ-パ族的大厅动作再做一次即可，一般来说要传达两次，以下是リリ-パ族常用的表情。大厅动作的使用可以参考“入门篇”。

动作	对应大厅动作指令
拍手	拍手
敬礼	礼
举手加油	应援
鼓动	气合を入れる
飞吻	キス
道歉	谢る

平行空间

除特定BOSS区域外，在VH难度下的单独区域随机出现。平行空间出现时场景会出现一个彩虹光的传送装置，靠近会显示“？？？？”。进入后会有类似BOSS区域的传送场所。平行空间分为三个种类，分别对应不同种的怪物，分别为温泉（原生种）、市街地废墟（黑暗中）以及木树洞（拉比鸟）。进入后会出现珍稀怪物的击杀突发事件。如果期间全队死亡，传送装置就会消失且无法再进入平行空间。若消灭完所有怪物，会有回城装置送玩家返回原来的场景。

种族篇



刚开始建立角色时，游戏会让玩家从三个种族中选择其一进行创建，游戏中这三个种族各有特色，这部分介绍，会让玩家在创建角色时所有准备。另外这里附上各种族的对应职业在LV50时的能力数值表，好让玩家有个比较。不过《梦幻之星在线2》是一款很强调玩家个性的游戏，属性不是绝对，笔者其实更希望大家可以根据自己的爱好来选择种族哦。

人类 *ヒューマン/Human*



游戏中能力最为稳定，有着较强适应环境能力的种族。由于属性成长平衡，人类无论担任哪种职业都得心应手，因此十分推荐给初学者玩家。可能会有人说人类的属性是中庸，但在可以自由变换职业的《PSO2》中，我们更应该称之为八面玲珑。






新人类 *ニューマン/Newman*



新人类的外表特征是那如妖精般的长耳朵，他们有着很强的魔法天赋，但相对地身体显得比较脆弱。新人类的属性和成长方面偏向法术系，因此十分适合喜欢玩法师系职业的玩家，要追求魔法伤害最大化，无疑是选择他们了。






机器人 *キャスト/Cast*



他们有着由机械组成的身体，有着前两个种族无法比拟的铜皮铁骨，但相对地，他们并不擅长魔法。相比人类，机器人的打击力、射击力、和技量方面都有所优势，因此无论作为战士类职业，还是枪手类职业都十分合适，不过机器人的法击力成长是三个种族中最低的，因此选择该种族建立角色的玩家，建议选择战士和枪手类职业为好。






职业篇

说完种族，现在我们就来说说作为网络RPG的一个重要要素——职业。《梦幻之星在线2》当前版本中，共有六种职业，其中HU、RA、FO三个职业是初期可以选择的，而FI、GU、TE三种职业需要对应初期职业30级后才可以通过完成转职任务来更换。不过注意，前三者和后三者并不是初期和进阶职业的关系，两者的关系是完全平行的。究竟这些职业的英文简写分别代表什么，他们又有什么特点，有什么职业技能，现在就来为大家逐一道来。



职业的自由更换

有别于过去的《PSO》，《PSO2》允许玩家自由更换职业，因此玩家即使初期选择的职业不太适合自己，大可以随时更换。而角色的等级则与职业挂钩，也就是说，若玩家更换到一个从未进行过游戏的职业，那么等级自然也是变回1级，当然，之前职业的等级、天赋等数值都会完全保留。

副职业系统

游戏允许一个角色同时拥有两种职业的特性，其中分为主职业和副职业。主职业就是我们平时使用的职业，而副职业则作为当前职业的能力补足。玩家除了可以使用主职业的一切能力，还可以获得副职业的属性加成，以及可以使用副职业的职业技能和技能（PA）。不过注意，玩家的当前使用武器限制还是取决的主职业。

借助副职业系统，我们可以实现许多过去只有主职业时无法做到的事情，例如主职业为HU、副职业为FO，玩家就可以使用剑作为武器的同时使用魔法。当然大多数情况下，副职业更多是选择与主职业为同一系的职业，例如HU+FI、RA+GU、FO+TE，同系职业的属性和天赋补足，可以让角色在作战时变得更为强力。

当其中一个职业达到20级时，就可以前往右边的任务柜台寻找NPC“管理员コフィー”，接受委托“サブクラス许可申请试练”，完成后就可以开放副职业功能了。

有关职业技能

职业技能是各职业其各自独有的能力，通过升级以获得SP点，玩家就可以前往职业柜台中进行加点。各职业每提升一级，都可以获得1点SP，另外通过完成特定的职业委托，也可以获得SP奖励。如果大家怕和PA技能混淆的话，或者把这项职业技能理解成一般网游中的“天赋”会更为贴切。以下笔者为大家介绍游戏中各职业的职业技能，并且挑个别重点需要提升的技能为大家讲解，希望能够为大家的职业培育提供帮助。由于版面关系，这里就不列出各职业的职业技能树了，玩家可以在游戏中查看。

HU——ハンター/Hunter（猎人）



通过近距离战斗发挥真正价值的职业，近距离攻击输出优秀，且有着高HP、高打击防御的特点，即使单独作战，相比起其他职业也更会轻松。

可装备武器：长枪、大剑、自在枪、枪刃

HU天赋推荐

JA伤害增加1/2： 被动，提高射击/打击系JA时的伤害，JA本身是威力×1.3，这个天赋是在此基础上乘算的，性价比很高，推荐加满。

大剑槽： 其实各种武器槽基本都是必定技能。HU目前最强武器当属大剑无疑，大剑槽可以给大剑增加一条能量槽，随着攻击而提升，当增长到一个阶段时便会强化大剑PA，范围/威力/攻击次数/蓄力速度等各种不同方面，主要用近战武器的话推荐必点。

狂暴姿态： 减少自己的打击防御，增加打击力与射击力，属于HU必点的技能。等级越高防御减少值越低，建议点满。

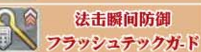
自动恢复： 当HP少于50%时一定概率自动吃药回血（点满时100%），保命专用，推荐把多余的点都点到这里来。当然对自己的生存能力有自信的可以不点。

紧急攻击： 近战职业必须点，可以有效地用闪避来拉近距离以及JA起手。没有闪避中攻击的话，很难流畅地玩转近战类武器。

紧急防御： 喜欢防御的技术流可以加一些，紧急防御成功时可以有一定的无敌时间，对BOSS战很好用。

狂暴强化1/2： 看情况与打击力上升取舍，如果点满了狂暴姿态那么加满这个也不错。

Hunter职业技能一览

图标	技能	说明
	JA伤害增加1 JAボーナス1	魔法技能以外的JA成功后获得额外的伤害效果。
	狂暴姿态 フューリースタンス	提高打击力与射击力，降低防御力的姿态。
	JA伤害增加2 JAボーナス2	魔法技能以外的JA成功后获得额外的伤害效果。
	狂暴强化1 フューリーSアップ1	狂暴姿态中提高打击力和射击力。
	长枪槽 パルチザンギア	习得长枪槽，最多可蓄积3格能量，每消耗1格可使长刀PA范围加大。
	自在枪槽 ワイヤードランスギア	习得自在枪槽，最多可蓄积3格能量，每消耗1格可增加自在枪威力。
	狂暴会心率 フューリークリティカル	狂暴姿态时会心率上升。
	狂暴强化2 フューリーSアップ2	狂暴姿态中提高打击力和射击力。
	HP上升1 HPアップ1	提高HP的最大值。
	防御姿态 ガードスタンス	降低打击力与射击力，提升防御力的姿态。
	挑衅 ウォークライ	引起敌人的注意。
	钢铁意志 アイアンウィル	如果受到致死伤害，HP强制为1。
	打击力上升1 打击アップ1	提高打击力。
	HP上升2 HPアップ2	提高HP的最大值。
	打击力上升2 打击アップ2	提高打击力。
	瞬间防御1 フラッシュガード1	减少打击和射击伤害。
	中毒防御 ガードスタンスポイズン	发动防御姿态的同时解除中毒状态。
	燃烧防御 ガードスタンスバーン	发动防御姿态的瞬间解除燃烧状态。
	防御 ガード	利用武器防御正面，可以抵挡敌人的攻击。
	打击防御上升1 打击防御アップ1	提高打击防御。
	紧急防御 ジャストガード	在遭受攻击的瞬间进行防御，成功后可以大幅降低伤害。
	防御反击 ジャストカウンター	紧急防御成功后可进行攻击。
	大剑槽 ソードギア	习得大剑槽，最多可蓄积3格能量，随能量格子数提高各技能效果
	自动恢复 オートメイトハーフライン	当HP50%以下时候自动使用恢复系道具。
 	HP上升3 HPアップ3	提高HP的最大值。
 	法击瞬间防御 フラッシュテックガード	减少法击的伤害。
	瞬间防御2 フラッシュガード2	减少打击和射击的伤害。
	滑行 ステップ	利用轻快的动作实现短距离的快速移动。
	高级滑行 ステップアドバンス	延长回避中的无敌时间。
	紧急攻击 ステップアタック	滑行中可以攻击。
	受身 ジャストリバーサル	被吹飞攻击后可以通过跳跃达到提前起身的效果。
	高级防御姿态 ガードスタンスアップ	提高防御姿态的防御力。

FI——ファイター/Fighter（战士）



擅长使用轻量级武器的职业，运用高攻击力的特性进行超近距离战斗。

可装备武器：拳套、双小剑、双头剑、枪刃

FI天赋推荐

英勇姿态：主动持续型，俗称打脸，对所有类型伤害均有加成作用，推荐先过5级，给法击或是射击职业辅助也很好用。

智谋姿态：主动持续型，与英勇姿态相同，但是由于怪物正背面判定机制的问题，实际来说在只有攻击大型怪物或者BOSS时才会用到，可以先点出双头槽的前置，再根据需求补。

英勇姿态强化\智谋姿态强化：比起加满对应姿态，先点满这个更好，在提高伤害的同时不会提升副作用效果。

高级追击：强烈建议点满，高达40%的伤害加成完全值回票价，对于双头剑等攻击段数较多的武器追加异常状态后有奇效。

追击束缚：建议只点一点，首先是因为20%的概率配合多段伤害触发完全够用，其次是因为束缚效果不能封住怪物攻击动作引发的移动（如冲撞）。

双头槽\拳套槽\双小剑：如果喜欢对应武器的话，一点就能带来很不错的提升。

Fighter职业技能一览

图标	技能	说明
	英勇会心率 ブレイブクリティカル	英勇姿态中，正面攻击时候增加会心一击的概率。
	英勇姿态 ブレイブスタンス	正面攻击增加伤害，背面攻击减少伤害。
	英勇姿态强化1 ブレイブSアップ1	英勇姿态中，正面攻击敌人时候会获得额外的伤害输出。
	打击力上升2 打击アップ2	提高打击力。
	HP上升1 HPアップ1	提高HP的最大值。
	打击力上升1 打击アップ1	提高打击力。
	拳套槽 ナックルギア	习得拳套槽，根据攻击次数增加槽数，槽数增加后可提高攻击速度。
	双小剑槽 ツインダガーギア	习得双小剑槽。根据跳跃的次数增加槽，槽增加后提高PA威力。
	高级追击 チェイスアドバンス	打击攻击异常状态中的敌人可以追加额外的伤害。
	追击束缚 チェイスバインド	打击攻击异常状态中的敌人可一定概率使敌人陷入束缚状态。
	智谋姿态 ワイズスタンス	背面攻击增加伤害，正面攻击减少伤害。
	智谋姿态强化1 ワイズスタンスアップ1	智谋姿态中，背面攻击敌人时候会获得额外的伤害输出。
	打击力上升3 打击アップ3	提高打击力。
	HP上升2 HPアップ2	提高HP的最大值。
	残血嗜杀 デッドラインスレイヤー	HP25%以下时候提高打击力和射击力。
	智谋会心率 ワイズクリティカル	智谋姿态中，背面攻击时候增加会心一击的概率。

技能	说明
 双头剑槽 ダブルセイバ-ギア	习得双头剑槽，打中目标后增加槽，可使用武器特殊动作解放。根据槽数，会像风一样给予周围伤害。
打击防御上升1 打击防御アップ1	提高打击防御。
半血嗜杀 ハ-フラインスレイヤ-	HP50%以下时候提高打击力和射击力。
滑行 ステップ	利用轻快的动作实现快速的短距离移动移动。
高级滑行 ステップアドバンス	延长滑行中的无敌时间。
紧急攻击 ステップアタック	滑行中可以攻击。
受身 ジャストリバ-サル	被吹飞攻击后可以通过跳跃达到提前起身的效果。

RA——レンジャ-/Ranger（游侠）



以射击武器为主的远距离战斗职业，可以中远距离进行持续输出，缺点在于爆发输出不足，真正价值还是在于职业技能的脆化弹的使用，对队伍的战术起到主导作用。

可装备武器：步枪、大炮、枪刃

RA天赋推荐

弱点射击1/2： 被动。作为射击系的基础职业，RA最强的天赋当属弱点射击，当加满以后可以在射击弱点时大幅度的提高伤害，是射击系职业最为基础和重要的天赋，LV1就有105%的加成，推荐优先点满。

脆化弹： 步枪专用的主动技，为步枪装填特殊弹，使被攻击的目标身上出现一个标记，使标记处成为弱点，在15秒内所有对标记点的攻击伤害×3，可以与目标身上原有的弱点叠加效果，BOSS战必不可少的神技之一，装填的冷却时间会随着其LV提高而缩短，1级/3级/6级/10级分别可以装填1/2/3/4发，在点数充足时推荐点满，或者点到3/6级日后补满。

站立射击1/2： 被动。在人物静止1秒后，所有射击系伤害获得百分比提高，对PA跟普通攻击均有加成，性价比略高。发动与否取决于释放的瞬间是否移动。所以匍匐射击或者是跟踪弹这类可以蓄力释放的技能发动后在移动中也可以享受加成。主要使用步枪与双枪的话可以点满。

射击力上升1/2： 大炮系RA必点，因为大炮经常需要跳起来才能获得更好的弹道及发射角度，所以静止射击性价比略低，取而代之的就是射击力上升，该天赋LV3仅仅提供10点射击力，而LV10可以提供50点，所以性价比当然是加满最高。点数有富裕的话推荐点满。

Ranger职业技能一览

技能	说明
 脆化弹 ウィ-クバレット	来复枪专用天赋，可以装填脆化弹。
站立射击1 スタンディングスナイプ1	静止状态下射击可提高伤害。
站立射击2 スタンディングスナイプ2	静止状态下射击可提高伤害。
技量上升1 技量アップ1	提高技量。
弱点射击1 ウィ-クヒットアドバンス1	射击弱点部分可以提高伤害。
技量上升2 技量アップ2	提高技量。
弱点射击2 ウィ-クヒットアドバンス2	射击弱点部分可以提高伤害。
技量上升3 技量アップ3	提高技量。
工具精通 ツ-ルマスタリ-	增加工具系威力。
浮空陷阱 アッパ-トラップ	可使用浮空陷阱。
特制浮空陷阱 アッパ-Tカスタム	提高浮空陷阱的伤害。
陷阱搜索 トラップサ-チ	可以发现隐藏的陷阱。
毒气陷阱 ポイズントラップ	可使用毒气陷阱。
特制毒气陷阱 ポイズンTカスタム	提高毒气陷阱的伤害。
射击防御上升1 射击防御アップ1	提高射击防御力。
射击力上升1 射击アップ1	提高射击力。
射击力上升2 射击アップ2	提高射击力。
翻滚 ダイブロ-ル	利用飞身一跃实现快速短距离移动。
高级翻滚 ダイブロ-ルアドバンス	延长回避中无敌的时间。
受身 ジャストリバ-サル	被吹飞攻击后通过跳跃可提早起身。
束缚弹 バインドバレット	来复枪专用天赋，可装填束缚弹。
混乱射击 パニックショット	大炮专用技能，可使敌人陷入混乱状态自我互相攻击。
弱攻弹 ジェルンショット	大炮专用技能，可降低敌人攻击力。
闪光弹 スタングレネ-ド	可使用闪光弹，造成大范围眩晕。
迷幻射击 ミラ-ジュショット	大炮专用技能。可使敌人陷入迷幻的状态，降低命中几率。

GU——ガンナ-/Gunner（枪手）



使用轻量级远距离武器的职业，擅长近·中距离的战斗，专用武器双机枪让GU相比RA有着更出色的输出。缺点是对群能力较差。

可装备武器：双机枪、步枪、枪刃

GU天赋推荐

射击PP回复： 提高射击武器攻击时的PP回复量，对于基本靠PA输出的双枪流十分实用，必升。

射击力1/2/3： 跟GU其他天赋相比，限制条件更少，故而性价比相对较高。

零距离射击1/2： 虽然看起来不错但是发动条件较

为苛刻，必须贴近至近战武器的范围才能有效，非技术流玩家不推荐。

连连锁射击： 存在CD过长，发动后容易断连的风险，但是增幅效果确实不错，配合脆化使用PA可以达到一发1W的神棍级伤害，可以路过点一点。

连锁终结射击： 喜欢刷新最高伤害和提高连锁时的爆发力就点满这个更好。

双枪槽： 玩双枪必点，有效增加伤害。

Gunner职业技能一览

技能	说明
双机枪槽 ツインマシンガンギア	习得双机枪槽，击中目标后增加槽，槽增加后提高威力。 最高等级：Lv1
射击力上升3 射击アップ3	提高射击力。
表演时间 ショウタイム	双枪专用。一定时间内提高敌人对自己的仇恨值，槽的上升值大幅提高。
零距离射击1 ゼロレンジアドバンス1	近距离射击时提高伤害。
HP上升1 HPアップ1	提高HP的最大值。
射击防御上升1 射击防御アップ1	提高射击防御力。
攻击PP增加 アタックPPリストレイト	普通攻击击中后增加PP恢复量。
射击力上升1 射击アップ1	提高射击力。
射击力上升2 射击アップ2	提高射击力。
零距离射击2 ゼロレンジアドバンス2	近距离射击时提高伤害。
连锁射击 チェイントリガ-	发动后普通攻击可以积累连锁数。
技量上升1 技量アップ1	提高技量。
连锁终结射击 チェインフィニッシュ	提高连锁终结射击的威力。
残血自动恢复 オ-トメイトデッドライン	HP25%以下时候自动使用回复系道具。
空中射击 エアリアルアドバンス	攻击空中的敌人时提高伤害输出。
技量上升2 技量アップ2	提高技量。
射击防御上升2 射击防御アップ2	提高射击防御力。
翻滚 ダイブロ-ル	利用飞身一跃实现快速短距离移动。
高级翻滚 ダイブロ-ルアドバンス	延长翻滚中无敌的时间。
受身 ジャストリバ-サル	被吹飞攻击后通过跳跃可提早起身。

FO——フォ－ス/Force（法师）



通过法术进行远距离的高输出打击，是游戏中的重点输出职业。借助各种法术，在战场还可以发挥各种支援效果。缺点自然是防御力低下。

可装备武器：长杖、导具、枪刃

FO天赋推荐

高级蓄力1/2： 增加蓄力魔法的伤害，由于对所有法术都通用，加上大部分法术都要靠蓄力来体现威力，所以基本点满。

炎系高速咏唱： 若火系专精的玩家可以必点满，只要PP跟得上火系输出速度比其他几系都要更快。

蓄力PP再生： FO必点，被动，使得法术蓄力过程中可以回复PP，配合TE的PP被动回复增加可以做到丢一个耗PP13的ゾンデ，蓄力过程中恢复7点PP。极大的提高了法击系职业的续航能力。

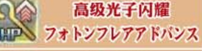
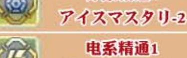
光子辉耀： 用血换法伤，可以提供非常可观的法击值，但是冰系相对弱势使其性价比略低。

电系PP抑制： 在当前版本里，电系比火系强势的一大原因，可以将电系的消耗降低到很低的程度，配合PP回复基本不需要普通攻击补充PP了。

高级魔法技能JA： 提升法术JA伤害，通用系性价比仅次于高级法术蓄力。

各系精通： 当前版本建议火系根据技能树点默认要求的点数，电系点1，以追求最大的性价比。

Force职业技能一览

技能	说明
炎系精通1 フレイムマスタリ-1	提高炎系魔法技能的伤害。
燃烧增幅 バ-ンブ-スト	提高燃烧概率。
法击力上升2 法击アップ2	提高法击力。
高级蓄力1 テックチャ-ジアドバンス1	提高蓄力的魔法攻击的伤害。
炎系速咏 フレイムテックSチャ-ジ	缩短炎系魔法技能的蓄力时间。
蓄力PP再生 チャ-ジPPリバイバル	蓄力中PP可恢复。
高级蓄力2 テックチャ-ジアドバンス2	提高蓄力的魔法攻击的伤害。
炎系精通2 フレイムマスタリ-2	提高炎系魔法技能的伤害。
法击力上升1 法击アップ1	提高法击力。
冰系精通1 アイスマスタリ-1	提高冰系魔法技能的伤害。
冰冻增幅 フリ-ズブ-スト	提高冰冻概率。
PP上升1 PPアップ1	提高PP的最大值。
法击防御上升1 法击防御アップ1	提高法击防御。
 冰冻爆破 フリ-ズイグニッション	爆破冰冻状态的敌人，给予巨大的伤害。
 光子闪耀 フォトンフレア	提高法击力，作为代价降低HP最大值。
 高级光子闪耀 フォトンフレアアドバンス	光子闪耀发动时提高法击力。
 冰系精通2 アイスマスタリ-2	提高冰系魔法技能的伤害。
电系精通1 ボルトマスタリ-1	提高电系魔法技能的伤害。
 感电增幅 ショックブ-スト	提高感电概率。

技能	效果
PP上升2 PPアップ2	提高PP的最大值。
高级基础魔法技能 ノーマルテックアドバンス	提高非蓄力攻击的魔法技能伤害。
幻影移动 ミラージュエスケープ	扰乱视觉，以无敌状态移动一定距离。
受身 ジャストリバーサル	被吹飞攻击后，通过跳跃可提早起身。
电系PP抑制 ボルトテックPPセイブ	减少电系魔法技能的PP消耗量。
高级魔法技能JA テックJAアドバンス	可以获得魔法技能的JA额外伤害。
电系精通2 ボルトマスタリー2	提高电系魔法技能的威力。

TE——テクター/Techer（术士）



相比FO，TE的法击属性并没有那么高，但有着更高的打击力和打击防御，专用的短杖让TE在近战方面也能做出贡献。此外各种辅助法术增益的职业技能，让TE更偏向支援性职业。

可装备武器：短杖、导具、枪刃

TE天赋推荐

短杖槽：被动型，增加武器槽后的短仗，可以在打击攻击期间加入法击爆破，基本也是必点技能。

PP恢复：被动型，有效的弥补了法击系PP的短板，配合FO的蓄力中回复实现了输出的同时高速回复PP，是其他职业所不具备的优势，推荐点满。

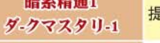
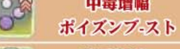
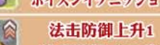
元素弱点攻击：用以弥补法击不受武器属性加成，对法击职业提升很大，推荐点满。

PP转换：主动型，在激活时间内大大提高PP恢复速度，在配合PP蓄力再生时接近30秒内无限PP，推荐点到Lv3。配合火专精FO的高速施法效果很好。

高级加攻：有多余的点数可以投在这上面，基础属性越高收益越大。

领域突破：主动型，激活期间可以扩大辅助类法术的范围，经常使用电系サ・ゾンデ，暗系メギバース的话可以考虑点这个，一般来说只需要1点。

Techter职业技能一览

技能	效果
高级加攻 シフタアドバンス	提高加攻魔法技能的效果。
风系精通1 ウィンドマスタリー1	提高风系魔法技能的威力。
迷幻增幅 ミラージュブースト	提高迷幻的概率。
风系精通2 ウィンドマスタリー2	提高风系魔法技能的威力。
加攻会心率 シフタクリティカル	加攻效果中提高会心一击的概率。
短杖槽 ウォンドギア	习得短杖槽。蓄力攻击打中敌人后增加槽，普通攻击时发生法击爆炸。
PP上升1 PPアップ1	提高PP的最大值。
法击力上升2 法撃アップ2	提高法击力。
PP上升2 PPアップ2	提高PP的最大值。
法击力上升1 法撃アップ1	提高法击力。
高级加防 デバンドアドバンス	提高加防魔法技能的效果。
光系精通1 ライトマスタリー1	提高光系魔法技能的威力。
混乱增幅 パニックブースト	提高混乱的概率。
光系精通2 ライトマスタリー2	提高光系魔法技能的威力。
加防轻减 デバンドカット	加防效果中按一定比例减少受到的伤害。
领域突破 テリトリーバースト	一定时间内，扩大辅助魔法技能的范围。
高级恢复 レスタアドバンス	提高加血的HP恢复量。
PP恢复1 PPリストレイト1	提高PP自动恢复量。
元素弱点攻击 エレメントウィークヒット	提高弱点属性的伤害。
暗系精通1 ダークマスタリー1	提高暗系魔法技能的威力。
中毒增幅 ポイズンブースト	提高中毒的概率。
暗系精通2 ダークマスタリー2	提高暗系魔法技能的威力。
幻影移动 ミラージュエスケープ	扰乱视觉，以无敌状态移动一定距离。 最高等级：Lv1
受身 ジャストリバーサル	被吹飞攻击后，通过跳跃可提早起身。 最高等级：Lv1
中毒爆破 ポイズンイグニッション	引爆中毒状态的敌人。卷入爆破受到伤害的敌人会陷入中毒状态。
法击防御上升1 法撃防御アップ1	提高法击防御。
PP转换 PPコンバート	一定时间内，提高PP恢复量，减少最大HP。



武器・PA技能・法术篇

游戏中除了各职业自身的职业技能外，还需要借助各武器的PA技能（PA）以及法术（テクニック），才能够在战斗中有所表现。PA技能指代武器的所属技能，通过光盘学习之后，还要通过对应武器进行配置后才能够使用。法术则是FO或TE的专用技能，不过同样需要对相关武器（或技能条）进行设置。有别于以被动技能为主导的职业技能，PA技能和法术全部均为主动技能。以下笔者将为大家讲述各武器的特点，PA技能与法术，以及它们各自的特性。



有关PA・法术的学习

在游戏过程中，通过消灭怪物，会掉落其相应的PA/法术光盘，光盘的学习是不受职业限制的，不过PA使用时要搭配对应的武器，并进行配置使用，而法术则只能让FO或TE使用。PA技能和法术等级越高，性能自然也越好，学习的条件也会逐渐提高，而这些光盘的学习条件均为角色的某属性能否达到一定数值。

大剑 ソード

HU的专用格斗武器。是两手持的大剑，攻击速度较慢，可以进行防御（大部分PA技能期间均可防御），属于最容易上手的武器之一。武器本身的攻击力是打击系武器里首屈一指的，并且有些PA会随着武器槽的增加而改变，增加打击次数/威力/减少蓄力时间等等，伤害很高但是移动性能很差。

 ツイスターフォール

游戏初期随职业附带的PA技能。跳上半空后一阵回旋斩，然后向下砸落引发冲击波。起手速度一般，砸落的动作可使敌人浮空。注意发动期间自身无法通过回避来取消动作，期间要留意敌人的攻击。相比其他大剑系PA，威力不能说很高，但可以配合大剑精通来增加攻击范围，加上多段攻击的特性也较易提升武器槽。

 ノヴァストライク



持大剑水平高速旋转，可二段蓄力。攻击期间有一定的推动效果，注意最高威力为最后一击，同时带吹飞效果，若期间被打出范围外，会造成攻击力的浪费。可以通过回避取消技能动作。蓄力后攻击HIT数、威力以及攻击范围都会提高，对群有着较好的表现。

ライジングエッジ

将敌人挑上半空，然后可以在空中继续追击，威力最高是初段攻击，可以二段蓄力。随着学习大剑精通，可以增加蓄力攻击时的HIT数。空中使用蓄力攻击时，可以进一步提高跳跃高度，以攻击一些体型较大的怪物的弱点，例如暗黑甲虫的红色核心等。

 スタンコンサイド

使用大剑的侧面对目标进行打击，使其进入眩晕状态，从而让敌人失去反抗能力。起手快，范围小，虽然本身攻击力很低，和普通攻击差不多，但由于眩晕效果优秀，因此十分实用，即使对着空中的敌人也可以使其眩晕而掉落到地上。注意敌人眩晕期间任何对敌人造成浮空或吹飞的攻击，都会解除眩晕状态，若使用普通攻击，则不会解除。而对个别BOSS同样有效，例如沙漠甲虫（グワナーダ）将玩家吸过去时，对其使用可以造成眩晕，进而反击。



ソニックアロウ

是HU难得的远距离PA。像弓一样挥动身体，向中距离目标投射圆盘状的冲击波，具有自动瞄准和贯通属性，容易命中且威力高，同样十分适合在森林地区割草（笑）。发动瞬间可以用方向键来调整冲击波的方向，并借助贯穿特性来攻击敌群，连续击中敌人时，也可以快速提升大剑槽。由于有一定攻击距离，加上不俗的指向性，对付BOSS可以有针对地攻击弱点。总的来说，是从杂兵到BOSS战都十分实用技能。要说缺点的话，也就只有上下判定较差这一个了，若敌人被吹飞，则不太容易打中。



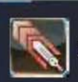
クル–エルスロ–

以剑刃刺穿目标，然后将敌人以任意方向投出。注意不能投掷大型敌人（即BOSS）。中型敌人可以强制击倒，至于小型敌人则会被投掷到远处，碰到其他敌人同样会造成伤害，且遇到墙壁会反弹。威力不错，对弱点位置造成伤害会十分可观。注意有其他队友在锁定目标时，若玩家使用此技投掷敌人，队友的锁定会强制解除。另外使用期间无法用回避来取消动作。



ライド スラッシャ–

如武侠般御剑飞行，并且击飞目标，威力较高、范围也不错。可以二段蓄力，非蓄力时为短距离高速移动后攻击周围；蓄力的话则是移动同时进行攻击，另外不要把此技能用作跑路，非蓄力时，地形高度稍微改变，飞行都会立即停止。另外地面发动的话是先回旋后突进、若半空使用则直接突进，突进期间可以微调移动方向。会随大剑槽上升而降低蓄力时间。



オ–バ–エンド

以巨大光刃进行大范围的三连斩击。先左右各横扫一次，最后进行纵斩，且最后一击是3HIT的。威力堪称全PA技能之最，而且施展期间受到攻击不会硬直，非常霸道，不过施放期间各位也要留意自己的安全。注意遇到盾装备系的怪物防御的话，PA也会随之结束。地面释放的话会一边斩一边向前走，可以适当调整攻击方向。空中施放则有长时间的滞空效果。注意由于技能施展期间较长，遇上行动较为迅速的BOSS角色，有可能会离开攻击范围，因此如何让5HIT完全命中，是玩家主要考虑的问题。

自在枪（索刃） ワイヤ–ドランス

同样是HU专用格斗武器。附带的铁索使得武器有着较大的攻击范围，可以轻松进行大范围的攻击。其PA又不少都是控制技，十分适合限制敌人的行动。不过由于控制技较多，经常会将敌人甩来甩去，有可能会让队友的攻击落空，对团队来说反而显得得不偿失，因此要合理地利用PA技能。



アザ–サイクロン

投掷自在枪捆绑前方目标，然后将目标不断回旋，回旋期间不仅是目标，对周围的敌人同样会造成伤害。回旋期间可以缓缓移动。如果遇上不能捕捉的场合，会变为旋转光球攻击。威力一般，但对群有着不错的效果。



アザ–スピン

捕捉敌人后，将敌人连同造成的旋风一同向前方投出。攻击范围较广，投出期间会将周围的敌人吸进旋风中造成伤害。吸敌范围广，对中体型也有一定效果。投掷时可以调整飞行角度，被投掷对象受到多段攻击后会进入眩晕状态。但若往墙摔的话伤害判定以及伤害都会消失，因此要注意周围地形。





梦幻之星在线2

 グラップルチャ-ジ

投掷自在枪将敌人束缚后，利用钢索的弹性使出强力的飞踢。能够快速拉近与敌人的距离，飞踢产生的冲击波会对接近的敌人同时造成伤害。不过注意此技有一个问题，若太靠近墙壁或者以体型过小的敌人为目标，飞踢会有很大几率从敌人头上直接飞过，所以要看准目标和场景使用。

 バインド スル-

用自在枪将敌人束缚后，甩上半空再砸到地面，同时对地面产生的冲击波会让范围内其他敌人造成伤害（带浮空效果）。束缚到甩上半空期间，可以进行最大90度的方向转换。注意甩投期间（不能投掷目标则以光球攻击），其攻击带贯通性，且可以造成多段部位伤害，因此在BOSS战也能发挥用途。

 ヘブンリ-フォ-ル

近身捉住敌人一起飞上半空，然后旋转砸向地面造成冲击波，除目标敌人外，冲击波范围内的敌人也会一同受到伤害。该PA威力大，动作时间短，因此可以在短时间内造成大伤害，不过相对与其他同为自在枪的束缚技，技能距离比较短，而且冲击波的判定范围不大。注意如果在空中捕捉敌人时，砸地动作会失败。另外对于无法捕捉的敌人，如果砸落动作时离开冲击波范围，同样会失效。

 ホ-ルディングカレント

伸出钢索束缚敌人后，放电给予持续伤害。放电动作期间随玩家连打次数增加，伤害也会提高。技能作用时间长，对敌人起到很好的束缚效果，也可以给予其他玩家攻击的机会。不过注意对于无法束缚的敌人，连打电击伤害无效，使得威力大打折扣。另外发动期间玩家处于无防备状态，且期间不能够用回避中断动作。

 サ-ベラスダンス

活用自在枪的特性，进行乱舞攻击。向前方进行大范围的4连击后以大威力将敌人挑空。地上使用的话会一边挥动大剑一边前进，空中使用则会原地回复。攻击期间玩家受到攻击不会硬直，是很好的强攻技能，不过玩家也要注意自己的血量。之前的版本无法取消动作，导致实用度有所下降，不过2013年2月20日更新后的版本可以通过防御来取消了。

 エアポケット スイング

虚空中捕捉支点，并借支点在半空往返攻击。简单来说就是在“荡秋千”，来回的5连击，威力很大，且期间受到攻击不硬直。不过对于体型较小的怪物，其判定很容易打空，只适合对体型较大且活动迟钝的敌人使用。

长枪

パルチザン

长枪具有速度适中、攻击范围广的特点，且大部分PA都是大范围攻击，十分适合敌群时使用。所有攻击及PA以后都会有一个固定的收招动作“舞（可以连续攻击来取消该动作）”,每次都可以增加一格武器槽的能量，能量也可以通过防御动作来增加。通过使用PA技能消耗武器槽，可以对PA技能的范围进行进一步强化，不过遗憾的是长枪的整体爆发力并不如大剑。

 スピ-ド レイン

活用长枪的长度，将猛烈的攻击化作飞斩发出。原地向前方发出5次贯穿属性的带状冲击波，连击期间可以调整攻击方向，射程中等，横向判定优秀，可以一次攻击前方的大片敌人，甚至背后和左右的一定距离内敌人都能够攻击到，威力也高。注意虽然发出的是冲击波，但依然属于打击属性，若期间被如龙人等带盾的怪物防御后技能会停止。

 スライド シェイカ-

旋转挥舞长枪，攻击自身周围的目标。对周围目标进行5次的打击，最后一击为高伤害吹飞。期间可以随意通过回避动作取消行动，不过留意大部分伤害都集中在最后一击，另外由于最后一击带击飞效果，如果在敌群中取消掉的话，对团队也能起到控制敌群的效果。空中使用的话会稍微前进一段距离，而且挥舞动作减少一次，不过HIT数不变。



トリックレイヴ

枪投掷→踢起→抓着枪落下的一套连续技，纵向判定比目测的要长，适合在中距离打击敌人的弱点（尤其是弱点在头上的地面敌人），伤害高，但动作时间稍长。在空中发动的话动作会比地面稍微快一点，不过空中使用的话，落地不会有“舞”的架势动作（也就是说不会回复武器槽）。注意跳起期间用回避取消的话，可以跳上正常跳跃下无法到达的地方（娱乐性质较多）。



バンタ–スナッチ

快速三连击，范围广，伤害也不错。地面使用的话攻击结束后会稍微退后拉开与敌人的距离，不过相对来说，空中更易用一点，可以空中连发。



ピ–クアップスロ–

两段刺击后再投刺的三段攻击。威力高且动作时间短，投枪动作期间可以改变方向，注意投枪为对单判定。整体实用性一般。



ライジングフラッグ

向前方快速移动突刺后再挑空的二段攻击。起手很快，可以利用此技将较为麻烦的敌人快速挑空，再接续连击。不过缺点是威力太低。



スライドエンド

从右至左约160度的扇状吹飞攻击，可蓄力，吹飞距离约两个身位。有着威力高、动作时间短、范围大的优良特性，十分简单暴力，适合短时间内清理敌群。



アサルトバスタ–

向前方突进并进行刺击，前进距离约4个身位，纵向判定十分优秀，但相对几乎没有左右判定。由于只有1HIT，且威力也不见得很高，战斗实用性说实话较低。不过由于此技能动作超快速，连续使用几乎毫无间隔，因此可以用于跑路……

拳套 ナックル

攻击速度快、威力高的FI专用超近距程武器。所有PA技能均可以使用名为“闪身（スウェ–）”的特殊武器动作来取消并回避攻击，使用起来十分灵活，熟练运用的话，可以长时间贴身输出而不被敌人攻击到。借助武器槽，还可以进一步加快攻击速度。不要期待拳套的对群效果，因为它更擅长以高输出来各个击破。



ダッキングブロウ

多段攻击技，特点是发动开始是先进行回避（较长的无敌状态），再攻击敌人，因此可以看准敌人攻击回避后予以反击。虽然威力平平，但胜在消耗少，动作时间断。因此连续使用效率也相当不错。



ストレイトチャ–ジ

突进的3HIT攻击，最后一击威力最大，另外突进期间也有伤害判定，且左右判定意外的大，因此可以当对群技来消灭复数杂兵。可以蓄力，蓄力后威力、突进距离和攻击范围都会增大。留意空中使用的话会因重力影响而稍微下降，因此不要指望用此PA来滞空。



ペンデュラムロ–ル

以8字的形状来回摇动身体，期间进行连续攻击。一边慢慢前进一边攻击，攻击判定大，全部共5HIT，不过动作较长，因此效率不算高。空中使用的话，可以长时间滞空定点攻击。





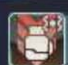
フリッカージャブ

起手速度快，攻击距离短的3段攻击，可以迅速接近敌人作为起手。由于动作时间很短，PP消耗也少，适合连续使用。左右判定大，对付小型敌群也十分方便。



スライドアッパー

旋转身体的上勾拳。是少有的上方判定PA，起手速度快，适合对付飞行的敌人，旋转期间有一定的无敌时间，但相对**ダッキングブロウ**时间要短不少。



クエイクハウリング

砸向地面产生冲击波。以自己为中心的360度倒地攻击，甚至可以将个别BOSS击倒（沙漠甲虫）。地面使用的话起手快但范围较为狭窄，空中使用起手略慢但判定范围增加，不过由于冲击波的判定在地面，所以不要指望对空。





フラッシュサウザンド

使用上勾拳将敌人击向半空，然后进行无情连打。1+8HIT的组合连击，挑空后不是自己挑起，而是在地面连打。威力很高，速度快、判定范围也不差，但PP消耗也很大，因此难以频繁使用。攻击期间无法使用回避取消，不过依然可以使用闪身取消。



サプライズナックル

扭动身体向前方三连拳击。3HIT伤害均等的轻微挑空攻击，动作快，输出十分稳定，而且PP消耗不高，地面使用会不断前移，空中使用则是原地滞空，合理地运用是很不错的伤害输出技（BOSS战）。

双小剑（双匕首） ツインダガー

双匕首虽然且攻击范围不大，但其特殊武器动作、普通攻击以及部分PA技能均带Just Guard（格挡）的效果，且全方位有效。尤其是效果持久的特殊武器动作“旋转”，熟练运用哪怕是单刷BOSS也十分安全。双匕首的武器槽是通过跳跃（备战动作下）和特殊攻击来增加，随着槽上升，可以延长滞空时间以及攻击，可见此武器基本是用于空战。总的来说双匕首适合对付可浮空的怪物以及BOSS。



レイジングワルツ

双小剑最基本，也是最重要的PA技能。使用强力的跳跃追上目标并进行浮空攻击。距离大概是3个回避的身位，可以迅速飞到目标进行打击，尤其是一些弱点在高处的BOSS，使用此技会非常实用。地面发动的话是先原地轻跳后突击，空中的话则是直接突击。配合通常攻击回复PP后重复使用，可以达到无间断的滞空效果。



シュートポルカ

踹飞敌人后，再用双小剑进行二连斩。横向判定虽小，但纵向和上方判定优秀，很适合作为空中连击的起手技，同时安装3个，就可以轻松地在空中连打了（一直往上升）。



ワイルドラプソディ

4HIT的全方位旋转攻击，由于范围广，地上攻击期间还可以任意方向移动，因此是地面攻击的主力技能（空中的话则是原地滞空攻击）。另外消耗PP较少，配合普通攻击交互使用，对中型以及大型敌人可以起到很有效的持续输出。



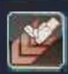
ダークスケルツォ

左→右→两手，依次把双小剑向前方投掷，最后武器回来的同时把命中的小型怪物向使用者方向浮空拉过来的攻击。攻击范围广，不过由于拉怪距离固定，太远可能之后够不到，太近又可能从身边飞过，玩家要判断好使用距离。另外投掷期间可以改变方向，灵活调整角度可以让范围更广。



スケアフーガ

刺击敌人后踢腿挑起，之后再往下方刺击。对浮空的敌人时，最后的下方刺击可以强制倒地，怪物倒地时有一定的范围伤害判定。假如不能够浮空的敌人依然用光球代替。对弱点在上方的一些BOSS也颇有用途。整体威力不算太高，但PP消耗较高。



シンフォニックドライブ

跳起后前冲使出二段踢。第一击突进后，第二击借反作用力往回跳并吹飞敌人。可以快速接近敌人。和同样作为接近技的**レイジングワルツ**相比，对上方的追击能力略差，更适合对地面目标组合连技使用。对BOSS时由于不会吹飞，所以第二击跳开后可以立即用特殊武器动作“旋转”以取消硬直，再继续使用。



オウルケストラー

地面连斩3HIT后将敌人挑上半空，再往下刺击。地面使用会慢慢移动，期间可以控制方向。空中则原地滞空连斩。攻击动作略长，偏向空中原地输出和地面清兵使用。



クイックマーチ

上钩腿将敌人浮空后，再一个上钩斩，动作时间很短，是不错的原地输出手段，而且带跳跃特性，配合普通攻击回复PP，可以长时间滞空。因此相对地更适合对BOSS用，由于左右判定不大，对杂兵基本用不上。

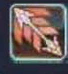
双头剑 ダブルセイバー

打击系武器中连击最频繁的武器，由于攻速快以及大部分攻击的多段特性，无论对敌群还是BOSS都有着相当可观的输出，武器的特殊攻击并没有回避和格挡特性。但随着蓄积武器槽，可以卷起旋风对近距离敌人造成伤害，属于强攻形的武器。



トルネードダンス

像龙卷风一样旋转身体向前方突进，突进期间可以自由转换方向。突进期间全身都有多段攻击判定，在敌群中使用相当威猛，而对单也可以快速接近敌人，相当实用。



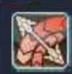
フェイクキャプチャ

先突刺敌人，然后背对敌人将其斩上半空，再砸落地面。注意和其他投掷型PA技能不同，对无法投掷的敌人，不会用光球代替，初段的刺击之后就会结束动作，使得实用性略低。



シザーエッジ

将敌人挑空后进行4连击。初始的挑空攻击威力最大，起动速度快，较容易上手。不过由于一开始就是挑空，体型较小的敌人有可能无法完全完成连招。



イリュージョンレイヴ

多段连斩，单发攻击力高，但由于攻击次数分散，且动作时间也长，整体效率并不是非常好。对群效果不错，但注意最后一击带击倒属性且期间无法通过回避取消。空中使用可以达到长时间滞空。

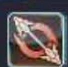


ランブリングムーン

旋转双头剑进行多段攻击后，最后一击强力的倒地攻击。攻击判定遍布全身，出招很快，虽然范围并不大，但对付敌群同样胜任。旋转期间可以移动一定距离以调整方向。

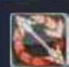






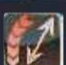
デッドリーアーチャー

向前方投掷贯通属性的旋转双头剑，距离固定（不蓄力约2个身位、蓄力约3个），最后双头剑返回。不蓄力的话为5HIT，蓄力的话为10HIT。此技能动作时间非常短，输出效率在全PA中也算得上是较高水平。非常适合对单或对BOSS弱点和可破坏部位进行集中攻击。但注意飞出去的双头剑与自己有一定距离，太近的话反而无法全部命中。



アクロエフェクト

四连击后向后挑起，期间周围产生冲击波。技能期间正面带格挡判定，基本上可以当作正面无敌，是双头剑难得的攻守兼备技能。攻击期间可以用特殊武器动作来取消硬直，但不能用回避来取消。攻击动作快，因此输出效率也非常不错，因此是对BOSS常用的主力技能。



サプライズダンク

用双头剑旋转挥斩一周（2～3HIT）后向前方跳起，再砸向地面产生带浮空效果的冲击波。空中的话则是原地旋转挥斩一周后垂直砸向地面。最后一击在对付怪群的时候效果不错。

枪刃 ガンスラッシュ

游戏中全职业通用的武器，可以切换为剑形态和枪形态，以弥补各职业的特性。例如法系职业可以用枪射击敌人来回复PP，近战系则可以用来狙击近战武器不太好攻击的高处敌人等。缺点是基础攻击力低。根据形态，枪剑的伤害也是分为两类，剑形态普通打击伤害是取决于角色的打击力，而枪的普通射击害则取决于角色的射击力，因此要保证一定伤害，战士系大多以近战技能为主，枪手系则以射击技能为主，而至于法师系，只能纯粹用来回复PP了。



エイミングショット

将光子集中变成子弹射出，可以一段蓄力的射击系技能，威力取决于射击力。飞行速度并不快，但射程很长，不过遇到移动的目标命中就不能保证里，威力一般，建议配合普通攻击后的JA使用。



エインラケーテン

将目标挑空，再向空中发射子弹追击的二段攻击。伤害属性分别为打击→射击，两段攻击均有浮空效果，用于限制浮空的敌人的效果相当不错，也能有效打断部分敌人的动作，威力也不低，是各方面都相当实用的PA技能。



サーペントエア

向前方旋转斩击和踢腿的6段打击技。伤害均取决打击力。空中连续使用的话可以长时间滞空，可以用作空中的定点射击。



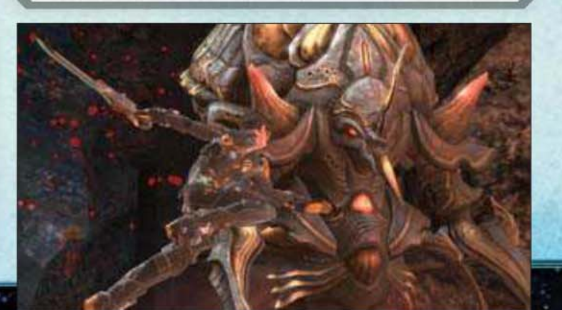
スリラープロード

伤害取决于射击力的PA技能。投出弹夹，并后跳射击引爆，对范围内敌人造成多段伤害，威力不俗。由于后跳的特性，可以用作在敌群时一击脱离。注意在引爆前辈打断的话，技能就不会产生爆炸效果，若期间使用回避来取消动作，也会停止之后的攻击判定。



トライインパクト

以剑模式向前方三连击，第三段威力最高，伤害全部取决于打击力，动作时间短且攻击范围广，是枪刃常用的近战技能。地面使用时会一边攻击一边向前移动，空中的话则原处滞空使用。





レイジダンス

向前方连续刺击后，再对目标进行短距离射击。刺击伤害取决于打击力，最后的射击伤害取于决射击力。纵向判定优秀，攻击集中，且动作时间短，可以给单一目标造成大量伤害。



スラッシュレイヴ

枪刃惟一的束缚系PA，左右高速滑行，期间使出5连斩，最后再进行射击将敌人倒地。注意第一击若不命中目标，后面将无法继续进行。最后的射击伤害取决于射击力，其余取决于打击力。



アディションバレット

先向前方踢腿，再向前方进行三次扇形范围的射击。踢腿伤害取决于打击力，射击伤害取决于射击力。由于射击为扇形，此技成为了枪刃玩家必备的的对群技能。射击位置受锁定目标和TPS视角影响。目前此技能在交易所售价居高不下。



大炮 ランチャ–

最简单方便的范围攻击武器，技能也大多以范围攻击为主，对敌群有着相当不错的效果。缺点是攻击频率过慢，对BOSS会显得十分疲弱。使用大炮是要注意着弹点，尽量以对地为主，跳起轰击地面对该范围的敌人进行轰炸是最好的射击方式。至于对空的话常常无法命中。



ディバインランチャ–

使用强力榴弹打击目标。其实就是普通大炮攻击的强化版，威力高，范围大，同时可以使敌人浮空，大炮最为实用的技能。不过消耗PP比较多，同时有上弹时间。推荐攻击方法和一般攻击相同，就是跳起来往敌群中心地面轰炸，多数配合普通攻击一同使用。



クラッカ–バレット

发射特殊的榴弹，命中敌人后会受到连续的爆破伤害。命中敌人后会对敌人造成多段伤害，效果类似《MHP3》的斩裂弹，由于多段效果，较容易对敌人附加武器的异常效果。不过威力并不高，主要借助连续爆破造成敌人的硬直，来限制中小型敌人的行动。



コンセントレイトワン

向目标进行三连榴弹。威力和普通攻击相同，消耗PP比较少，威力一般。相比普通攻击的三连发，该PA速度更快，同时空中使用有较长的滞空效果。注意三连发期间无法用回避来取消动作。



ゼロディスタンス

前冲一段小距离后进行零距离的轰炸，攻击带吹飞特性，威力不算高。注意爆炸虽然有一定范围，但判定只在前方，如果前冲时怪物位于炮口正左右或后面，都可能会无法命中。好看但实用性平平的PA技能。



クラスタ–バレット

向上方发射一枚母弹，爆裂后往下方进行范围的轰炸。有上弹动作，爆炸范围大，威力比ディバインランチャ– 还要高，但由于射程不远，玩家要估算好爆炸的落点来使用。





ロデオドライブ

大炮最为实用的移动突击技能，角色会骑上大炮上，然后向前方飞行一段距离，最后旋转降落。飞行期间受到攻击不硬直，全程带攻击判定，而且威力很高，最后的旋转可以对该位置的敌人造成3～4倍伤害，合理地判定距离使用，有着秒杀敌群的效果。飞行速度很快，在旋转前用回避取消并继续使用的话，可以当跑路技能。



フェイクシルエット

上弹动作后，发射缓缓的炮弹，炮弹飞行一段距离，或遇到障碍就会爆炸，并出现灰色的气球人。气球人可以吸引怪物仇恨，同时有阻挡效果，玩家可以利用它来抵挡敌人一些不带贯通特性的飞行道具。气球人一定时间后就会爆炸，对周围敌人造成伤害，且范围颇大。属于诱导型辅助技能，在如结晶守卫任务中可以起到很好的吸引效果。总的来说是“不太强、也不太容易用、没有也没关系、有些场面会十分方便”的技能。



クレイジースマッシュ

如同高尔夫一样甩大炮，将敌人击飞的PA技能。被击飞的敌人落地时会造成二次伤害，同时击飞期间也会对碰到的敌人造成伤害。攻击判定很短，是纯近战技能。攻击速度也不算快。由于是打击属性技能，要在实战中有所表现，副职业最好选择HU或者FI使用，才能发挥它的价值。

步枪 アサルトレイフル

步枪有着最长的射击距离，玩家可以在远处针对弱点来持续输出，普通射击3×3之后有上弹动作。相比PA技能，步枪的真正价值还是配合职业技能的脆化弹（ウィークバレット），针对BOSS可破坏部位以及弱点进行脆化，让队友对该点的伤害成倍提升。



ピアッシングシエル

装备具有传统性的弹药进行射击。发动时有填装动作，可以贯通直线内的多名敌人，但是由于横向判定不大，因此不能指望它对群，射出的贯通但遇到墙壁、地面会再次产生一次攻击判定，因此跳起向地面目标射击时，命中+碰地面会造成2次伤害。



グレネードシエル

填装榴弹后进行发射，对爆炸范围内多个敌人造成伤害。发动时有填装动作，射出的榴弹接触到目标或障碍物就会爆炸，造成范围伤害，攻击形式和大炮相似，对群威力还可以，最重要的是此PA技能带倒地效果，可以起到一定的牵制作用。不建议对空使用，会经常打空。



ディフューズシエル

填装霰弹后一发攻击多个目标。威力颇高的范围攻击，不过射程很短，一般只能靠近使用。有填装动作，射出的子弹同时带贯通和倒地效果，若针对BOSS使用，有时候可以攻击多个部位。

ワンポイント

集中一点进行连射，简单暴力的对点攻击。有填装动作，填装后进行快速的12连射，注意和普通射击一样，移动使用会导致命中率大幅下降。空中使用具有很好的滞空效果，但注意发射时无法利用回避取消动作。



ホーミングエミッション

锁定目标之后发射多发蓝色的跟踪弹，跟踪弹带倒地效果，命中率高。瞄准时可以锁定多个目标或单目标的多个部位。目标越多，综合伤害自然越显著。不过弹道若过偏可能会射失。借助其倒地效果，用来对付空中的敌人也颇为有效。





グローリーレイン

向天连射后，子弹在自身周围如下雨般从空中落下。落下范围一般，半径约2～3个身位，但子弹密集，一般全中可以有10HIT左右的伤害，每1HIT伤害跟普通射击差不多，比较适合攻击密集的敌人，但整体威力不算太高。

スニークシューター

威力在步枪系PA中属于最高级别。匍匐前进之后进行狙击，按住技能键不放的话会不断匍匐前进，直接放手才开枪（不过基本都是一点就放，直接蹲着发射）。有着射速快、威力高的特点，常配合脆化后使用，注意射击点较低，留意前方有没有岩石之类的地形。



インパクトスライダー

一边向前方滑行一边4连射击，最后在地面扫腿。移动与攻击兼备的技能。不过注意移动距离固定，如果不掌握好与敌人的距离，会直接从敌人身上滑过，另外扫腿期间无法按回避取消动作。

双机枪 ツインマシンガン

超强的对单近、中程射击武器，各种爆发或持续输出的PA技能让双枪在BOSS战成为主要的输出手段。特殊武器动作“空翻（立ち回る）”有着较长的无敌时间，并且可以取消双枪一切的PA技能动作，大幅提升GU的生存能力。不过翻滚操作需要一定的练习才能够在战斗中灵活运用，另外双枪并无大范围的贯通技能，因此对群能力非常差。此外双机枪也是惟一拥有武器槽的枪系武器。随武器槽格数的增加，攻击力会逐渐提升（最高130%），武器槽会随时间减少，若被击倒，则直接归零。



エリアルシューティング

以强力的踢腿将敌人踢上半空。蓄力后会追加上升攻击。蓄力攻击威力很强，地面使用对目标进行一段前冲再挑起，若已经非常接近目标，则会直接挑起；空中使用会原地挑起，蓄力使用可追加上升攻击，角色会跳得非常高。消耗PP十分少，作为起手技十分合适。



メシアタイム

在慢动作的世界中挥舞双枪，问题是慢动作的只有发动的玩家以及子弹，其他周围的事物是一样速度的……先向前方飞身挑起连射，之后旋转全方位射击，期间子弹带贯通性。旋转时不断连按可以增加子弹的数量，否则威力会变得很低。慢动作期间全身无敌，但起手最初以及旋转前并非无敌。



リバースタップ

倒立后180度打开双腿并旋转踢向周围（也就是春丽那招……），对周围判定范围不错，适合在敌群中使用。注意动作结束后是浮空状态，使用其他PA技能时要注意特性。另外攻击附带一定几率的眩晕状态。



サテライトエイム

深蹲后向上方发射两枪。射程非常近，需要贴近敌人才能够命中，两枪都带浮空属性，被击中的敌人会打飞。地面的话枪口朝天，空中的话则朝正面（但判定相同）。由于动作时间短，连射的效率相当不错。主要难点在其攻击距离，毕竟对GU来说，如此接近攻击还是有一定风险的。





バレットスコール

跳起向下使出扫腿后，在空中往正下方进行旋转连射，连打可以增加连射次数，从而提高伤害。必须近身使用，否则难以命中。对单一目标伤害很高，但由于动作时间也长，算起来效率其实并不高，而且正下方的攻击范围较为狭窄，比较难上手。另外由于攻击次数很多，很适合附加异常状态的武器使用。另外注意技能结束后角色为空中状态，注意连接PA技能的空中特性。



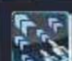
インフィニティファイア

一边移动一边射出无数子弹，连打可以增加射击次数。一定时间内进行5次两连射，最后再4连重击。重击期间无法移动，重击有一定攻击范围；连射期间通过连打可以增加到6连射，即最高36HIT。玩家可以锁定怪物或BOSS弱点后一边移动一边持续输出，威力和命中都很高，就是连射比较累人而已。但总得来说，依然是双枪最佳的持续输出技。



デッドアプローチ

向前方突进背靠攻击，可以缩短与敌人的距离，攻击带吹飞效果，注意不要影响到队友的输出。吹飞的敌人若碰到墙壁等障碍，可能会弹回来。地面使用会受地形影响，例如高位往低位撞就会中断，空中则没有这一问题。



エルダーリベリオン

连续9连重击，最后的3连击威力最高且射程远，带浮空且有一定攻击范围。可以随时调整射击方向，技能时间不长，威力高，是双机枪的常备爆发输出技能。注意期间无法用回避取消行动，但特殊武器动作的翻滚却可以。地面使用会一边开枪一边慢慢前进，空中则为定点射击。

长杖/短杖/导具 ロッド/ウォンド/タリス

此三种武器均为法师专用，但由于他们都没有PA技能，这里笔者就一起说了。

首先长杖是FO的专用武器，特点是有着最高的法击力，作为以法术为主要攻击手段的FO，长杖可以给予他们最好的法术伤害加成。缺点是一旦PP消耗完，难以像其他职业一样靠近距离攻击快速回复PP，这时最好还是更换枪刃等武器作为回复PP的手段。

短杖则是TE的专用武器，虽然基础法击力比不上长杖，但是也不见得很低，而且通常攻击力高是它的特点，哪怕PP耗尽，TE也可以借助短杖上前攻击，并且可以借助TE的天赋，将法击效果追加到通常攻击中，进一步提高输出。

导具则是法师系职业（FO、TE）通用的武器，最大的特点是普通攻击是将卡牌型的导具射出，可以当中距离射击武器使用，也就是说，玩家即使没有PP，也可以借助普通攻击在比较安全的距离攻击敌人，以回复PP。另外卡片导具射出后，玩家若在其消失前使用魔法，魔法并不是从施放者身上发出，而是卡片导具，一些以自身为中心的魔法，利用卡片导具发出，可以当中距离范围魔法使用，十分方便，至于不足之处，也就是法击力不如长杖了。



火系法术



フォイエ

初级的火系法术，将光子转换成热量，以火球的形式射出。直线形的攻击，基本是用于攻击单个目标，但若敌人被拉到在一条直线上，可以开启TPS模式准星外发射，这时可以贯通多个敌人。



ギ・フォイエ

中级的火系法术。由光子引发火焰，并且在自己周围产生火焰漩涡。以施放者为中心向周围发出扩散的火焰，未蓄力时为2HIT，蓄力后为3HIT。由于有多段判定，可以对包围自己的敌人造成多次硬直，而且攻击范围较广，包括上下方向，所以跳起来使用时，还可以攻击到一般BOSS的高处弱点。



ラ・フォイエ

中级的火系法术，对目标位置的光子收缩再引爆。对目标地点造成爆炸伤害，目标位置存在多个敌人时很好用。也可以用于攻击敌人的弱点部位。不像フォイエ，该法术没有弹道，而且爆炸是从锁定位置起爆的，因此只要锁定了就必定命中，哪怕前面有面墙。



サ・フォイエ

中级的火系法术，由光子互相干涉产生，发出火焰波浪。向前方发出扇形的火焰波，非蓄力1HIT，蓄力则3HIT，多用于攻击前方敌群，不过实际使用情况并不多。另外导具远距离发动时，扇形方向以玩家锁定的目标方向决定。



シフタ

初级火系法术。以施放者为中心，一定时间内提升范围内所有玩家的攻击力、法击力以及射击力。非蓄力2次特效、蓄力4次特效，每次特效持续15秒，效果时间不超过60秒。上升的数值受技能等级以及角色攻击三围影响。例如Lv1的提升威力为180，那么提升效果为原来角色攻击力的18%，如此类推。

冰系法术



バータ

初级冰系法术，以光子为媒介冷却大气，产生直线前进的冰锥。

向前方沿着地面向目标直线前进，会随地形变化而上下起伏。由于是地面行走的法术，因此很难命中空中的敌人。威力一般，在TPS模式下可以对直线上的多个敌人进行贯穿攻击。



ギ・バータ

中级冰系法术。用光子将前方大气急速冷却，并射出细小的冰箭。攻击范围为前方扇形，蓄力和非蓄力均为3HIT（伤害自然不一样）。射程较短，多用于对付前方复数敌人以及大型怪物。



ラ・バータ

中级冰系法术。以光子作为媒介干涉大气，自身周围卷起冰雪的风暴。自身圆形的冰属性攻击。蓄力与否均为4HIT。实际的攻击范围并没有来得要广，另外相对其他冰法术，更容易使敌人进入冰冻状态。



サ・バータ

中级冰系法术。操纵光子影响大气压，对目标地点落下冰柱。可以对目标附近的敌人造成伤害，虽然没有弹道，但不可以跨越障碍物进行攻击。非蓄力攻击1HIT、蓄力3HIT，冰柱有一小段生成时间，若敌人在高速移动，有可能不命中，攻击可以打断小型敌人的动作。全中威力高，但蓄力时间较长，持续输出效率也因此不是很高。



デバンド

初级冰系法术，防御BUFF。将光子活性化，制作一个区域来提升防御力。以施放者为中心，一定时间内提升范围内所有玩家的打击防御、法击防御以及射击防御。非蓄力2次特效、蓄力4次特效，每次特效持续15秒，效果时间不超过60秒。上升的数值受技能等级以及角色防御三围影响。例如Lv1的提升威力为180，那么提升的效果为原来角色防御力的18%，如此类推。

电系法术



ゾンデ

初级电系法术。激活光子产生放电现象，向任意位置的敌人落雷。雷击会直接从敌人目标头上落下，速度非常快，同时靠近目标的敌人也会同时受到伤害，不过范围很小。虽然没有弹道，但依然无法隔住障碍使用。若点满职业技能中的“雷系PP抑制（ボルトテックPPセイブ）”,会成为最省PP的法术，是目前版本玩家下最常用的初级法术。



ギ・ゾンデ

中级电系法术。激活光子向目标发射电击束。电击带扩散效果，会跳跃连锁到其他附近目标，造成复数伤害。射程一般，跳跃距离还不错，可以用于攻击前方敌群。由于消耗PP较多，对单时不建议使用，会显得很浪费。



ラ・ゾンデ

中级电系法术。激发光子生成电球，然后向下方扩散放电，对下方敌人造成攻击。原地使用范围不大，建议跳起来使用。另外用导具射上较高的位置，可以进一步增加电击的范围。



サ・ゾンデ

中级电系法术。激发光子制造一个可以附着在敌人身上的电球，其后受到电系法术就会激活，发出持续的电击。该法术有一定使用技巧，发射电球集中敌人后，需要用电系法术再次命中目标才能激活电球，附着在敌人身上的电球激活后就会持续放电，非蓄力下2HIT，蓄力后4HIT，放电期间也会对靠近的敌人造成伤害。多配合ゾンデ激活使用，笔者觉得此技能最有用的地方，就是对付当前版本紧急任务的大BOSS“黑暗佛”，即使其远离玩家，激活后也能给予它持续伤害，从而使其陷入感电状态。





サ・ゾンデ

初级电系法术，将周围敌人吸附到一点上。以自身为中心向周围发出强力的吸附力场，蓄力后效果更显著，被吸的怪物会集中在施法者或施法导具的中心，这时若有电系法术出现在力场范围，就会诱发持续的电击效果，非蓄力1HIT，蓄力4HIT。此技能的激活方式与サ・ゾンデ差不多，但最大的优点是可以将怪聚集在一起，配合ゾンデ可以全体一同命中，同时也为队友制造攻击机会，一口气秒掉敌群。不过要注意怪物的攻击时机，若好几只怪被吸过来瞬间一起攻击自己，运气不好可能会直接被秒。用导具的话则安全一点。

风系法术



ザン

初级风系法术。制造镰刀状的光子，向目标飞去。非蓄力1把镰刀，蓄力3把。带贯通特性的镰刀飞出去一段距离后，会往施法者返回。消耗PP不多，蓄力时间也短，三把镰刀飞出后呈扇状范围，攻击范围非常广，加上来回都有攻击判定，非常好用。近距离对敌人使用威力集中。另外此法术还有一个特性：若施法者跳起躲开了镰刀的收回，会从背后往回飞，玩家可以反复跳起回避，最多可以让镰刀重复往返约7次。但注意镰刀遇到石头、墙壁等障碍会消失，因此要在空旷的场景使用才能发挥它的优点，同时也十分适合对存在多个部位判定的BOSS使用，不过如此一来就很难集中攻击可破坏部位。另外此技能也是森林场景中的割草神技。



ギ・ザン

中级风系法术。利用光子影响气压，在施法者周围产生旋风。旋风以自己为中心，非蓄力1HIT，蓄力5HIT，其中蓄力时威力最高是第5HIT。其PP消耗是全法术中最少的，而且蓄力时间也短，不过攻击范围不大，合理使用也可以近距离、或借助导具中距离持续输出。



ラ・ザン

中级风系法术。控制目标周围的气压，产生龙卷风进行攻击。非蓄力1HIT，蓄力5HIT，全法术中带吹飞特性，但范围也很小，多用于牵制敌人。

サ・ザン

中级风系法术。向前方产生一个可以吸引周围敌人的龙卷风。和ラ・ザン一样，会在锁定目标的脚底产生龙卷风，非蓄力1HIT，蓄力3HIT。旋风带吸引怪物的效果，但范围并不大。



ナ・ザン

上级风属性法术，压缩风向施法者前方放出。非蓄力下射程和枪刃等近战武器相当，蓄力后稍微远一点点。附带吹飞效果。射程是近战武器级别，因此对于中远距离攻击的法师系职业法术，使用的机会甚少。

光系法术

グランツ

初级光系法术。将光子化作光之箭从空中射向目标。发动时会从目标上方出现光箭，然后聚集射向敌人。非蓄力1HIT，蓄力后6HIT。HIT数多，硬直效果优秀，全中威力也不错。



ギ・グランツ

中级光系法术。将光子化作光之剑斩向敌人。以施法者为中心，用光剑绕圈扫斩，非蓄力1HIT，蓄力5HIT，近距离对群时十分适用，攻击范围也大。



ラ・グランツ

中级光系法术。将光子化作光之枪向前方射出。发动后目标上前方出现七色光，然后光枪插向对方，非蓄力1HIT，蓄力5HIT。威力虽高，但射程距离很短，如果光之枪出现期间敌人走开，可能会打偏。



レスタ

回复法术，利用光子促进新陈代谢，回复失去的体力。以自己中心的群体治疗技能。非蓄力下2HIT，蓄力5HIT，每一HIT回复一定量的HP。几乎是所有法系职业必定安装在快捷或技能栏上的法术。



アンティ

异常状态治疗法术，利用光子净化异常状态。和レスタ一样，以施法者为中心，对圆形范围内的角色消除异常状态。非蓄力时只针对自己，蓄力后对范围内角色生效。

暗系法术



メギド

初级暗系法术。凝聚光子向目标射出，会追踪目标，接触时发生爆炸。威力不错的追踪法术，爆炸时对范围内敌人都能够造成伤害（尽管范围不算大）。注意追踪期间若接触地形场景同样会爆炸。缺点是飞行速度太慢。



ギ・メギド

中级暗系法术。从目标上方聚集光子攻击目标。类似冰系的サ・バータ。从目标头上射出暗光柱，非蓄力1HIT，蓄力3HIT。威力较高，但对移动中的敌人有时候不能够全中。



ラ・メギド

中级暗系法术。往施法者周围凝聚光子产生下落的黑光球。以施法者身处位置为攻击范围的多段法术，全中威力高，而且HIT数很高，很容易使目标中毒。但判定并不大，多用于聚集的敌群。



サ・メギド

中级暗系法术。发出三个追踪的光子块攻击目标。黑色的光子块以三叉方向射出，而后再往目标位置集中攻击。蓄力时威力较高，由于法术的轨迹，多用于远距离攻击。



メギバース

初级暗系法术。用聚集的光子创造一个有利于我方的领域。紫色范围内，我方对敌人造成伤害时，其1/4伤害转化为我方本身的HP，敌人无需在领域内。蓄力后范围更广，不过一般来说，有光系的レスタ足矣。

玛古篇



在“入门篇”中我们已经介绍了玛古的具体作用和获得方式。游戏中通过消费道具“マグチケット”多获得一只玛古，一名玩家最多可以持有10只玛古，但是在未进行AC消费的情况下，每位玩家只能拥有一只！因此如何把这只玛古培育得适合自己当前职业，是非常重要的。这部分会为大家介绍玛古的成长形式，进化后的光子爆发种类，以及不同职业的培育方针，希望玩家都能培育出适合自己的玛古。

玛古培育界面

培育玛古的方法其实很简单，就是喂东西，打开主目录中的“アイテムバック→マグ”后便是玛古的功能界面。



1.玛古名与等级
2.光子爆发类型
3.能量（饥饿度）
4.支援能力数值，装备后该数值会直接叠加到角色能力上
5.自动攻击种类
6.支援动作

玛古指令说明	
选项	作用
アイテム与える	喂食物品
デバイスを使う	使用疫苗
装备する/装备を外す	装备该玛古
トリガ-アクション优先度	选择支援技能优先度
アクション确认	查看该玛古光子爆发、攻击与支援技能的详细描述

如何培育玛古

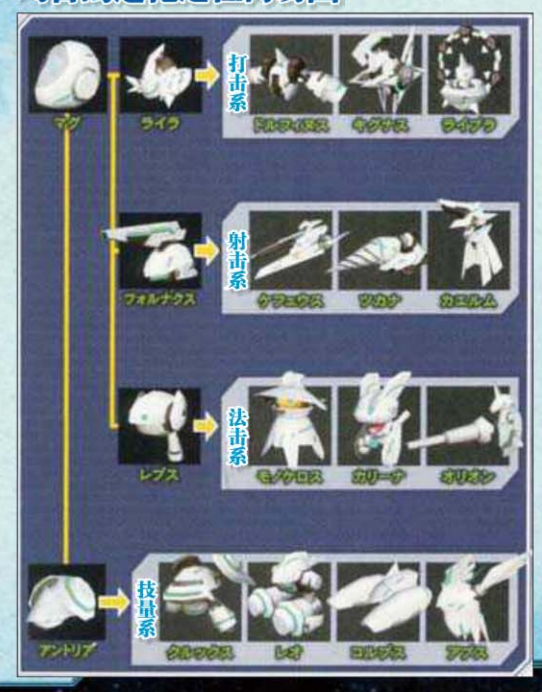
培育玛古的方法无非就是喂道具，玛古喜欢吃各种道具，不论药品、家具、光盘、武器、防具都能饱吃一顿。根据喂食的物品种类不同，提升玛古能力的方向也会不一样，因此什么职业该为培育出怎样属性支援的玛古，该喂什么，就是我们需要研究的地方。

玛古的等级与进化

玛古目前的等级上限为150级，形态分为3个阶段：1～29级→30～99级→100级～150级。30级和100级时时会分别进化1次。因此支援能力最多可以达到150点。注意30级和100级是进化的关键点，因为会直接影响学习的支援技能。另外在第二阶段中，根据玛古数值的变化，会向同阶段的其他玛古形态变化；而第三阶段根据数值的变化，会向同一阶段且为同一系的玛古形态变化，两个阶段的变化均为每5级判定一次。具体进化条件各位可以参考下面的进化一览。

Lv1～ 第一阶段 → LV30～ 第二阶段 → Lv100～ 第三阶段

玛古的进化过程简易图



玛古进化一览

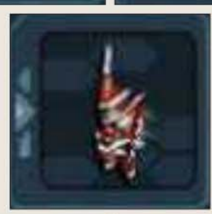
形态	玛古名	进化来源	类型	支援技能	PB	进化条件
第一形态	マグ	–	–	支援/HP回复A	–	–
第二形态	ライラ	マグ	打击系	支援/HP回复J		打击系＞技量\射击系\法击系
	フォルナクス		射击系	支援/能力上升J		射击系＞技量\打击系\法击系
	レプス		法击系	支援/PP回复J		法击系＞技量\打击系\射击系
	アントリア		技量系	支援/状态异常A		技量＞打击系\射击系\法击系
第三形态	ドルフィヌス	ライラ	打击系	支援/无敌A		打击系＞技量＋（射击系\法击系）
	キグナス			支援/PP回复H		技量＋射击系＞打击系
	ライブラ			支援/能力上升H		技量+法击系＞打击系
	ケフェウス	フォルナクス	射击系	支援/无敌A		射击系＞技量＋（打击系\法击系）
	ツカナ			支援/能力上升B		技量＋打击系＞射击系
	カエルム			支援/PP回复B		技量+法击系＞射击系
	モノケロス	レプス	法击系	支援/无敌A		法击系＞技量＋（打击系\射击系）
	カリ–ナ			支援/能力上升H		技量+打击系＞法击系
	オリオン			支援/PP回复H		技量+射击系＞法击系
	クルックス	アントリア	技量系	支援/复活A		技量＞打击系\射击系\法击系
	レオ			支援/能力上升E		打击系＞技量
	コルブス			支援/PP回复E		射击系＞技量
	アプス			支援/无敌A		法击系＞技量

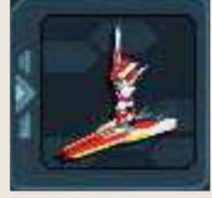
玛古进化细胞（进化デバイス）

游戏中使用玛古进化细胞，可以使玛古强制改变形态，不过本身的能力并不会改变，这些形态一般都比较好看……只是大部分都离不开AC抽奖，此外还有部分是游戏实体版或各种产品的特典。











什么职业适合哪种类型的玛古?

第一只玛古往往是最重要的，其实6种职业的通用培育方法都是一样的，虽然这并不是惟一，但无疑是最常见的选择。基本原理：对应职业的伤害攻击力支援+少量技量支援，一般技量支援不高于30，其余均配到对应攻击力上。

HU、FI适合的玛古≈打击支援为主

战士系职业，使用的玛古当然是以提升打击支援为主，想象150打击支援=150打击力，全加到角色身上是多么威武的事情，不过这里建议适当增加技量支援，可以让伤害更平稳一些。

RA、GU适合的玛古≈射击支援为主

和HU、FI的道理一样，RA、GU的培育玛古方式是以射击支援为主，技量支为辅。

FO、TE适合的玛古≈法击支援为主

对于笔者而言，FO、TE其实更适合全法击支援，以最大化伤害输出为主，不过这只是个人意见，适当增加技量也是可以的。

全光子爆发效果一览

玛古30级之后，成长为第二阶段的同时，也会学得变身成幻兽形态的超必杀技光子爆发（フォトンブラスト，简称PB）。可以给予敌人大量伤害，而根据幻兽可以分为P（プロイ）、I（イメラ）、N（ニフタ）三种类型，即使相同的幻兽，根据不同类型攻击方式也各有不同。达到30级后只能学习P类、而达到100之后会根据成长形态而分别向三种系统的PB演变。另外使用相应的**エクスキューブ**前往**エクスキューブ**交换商店，可以换到更改玛古必杀的疫苗（デバイス）道具。

名称	图像	类型	说明	备注
ヘリクス		P	变成独角兽。聚集光子向目标攻击，并来回往返	伤害取决打击力，连锁时往返次数增加
		I	变成独角兽。瞬移到敌人前面，向周围发出强力电击	伤害取决打击力，连锁时攻击次数增加
		N	变成独角兽。用角向敌人冲撞的同时进行践踏	伤害取决打击力，连锁时攻击次数增加
アイアス		P	变成堡垒。向前方范围连续发射炮弹	伤害取决射击力，连锁时发射次数增加
		I	变成堡垒。从头部发射导弹，向目标周围降下弹雨	伤害取决射击力，连锁时发射次数增加
		N	变成堡垒。飞散出具有意志的导弹追踪目标。	伤害取决射击力，连锁时攻击次数增加
ケートス		P	变成魅惑之鱼。收集大气中的光子，一定时间内大幅提高玩家的PP恢复速度。	无伤害，性能不依存角色能力。连锁时回复范围增加，对周围玩家的效果增强，效果时间延长。
		I	变成魅惑之鱼。凝聚光子向前方发射光束炮击	伤害取决法击力，连锁时照射时间增加，根据连锁数目会往返
		N	变成魅惑之鱼。在空中游泳，同时对周围发起多次雷击	伤害取决法击力，连锁时落雷持续时间延长
ユリウス		P	变成六臂修罗。使用多只手对目标进行连续攻击	伤害取决打击力，连锁时攻击次数增加
		I	变成六臂修罗。对敌人使用尖锐的突刺向下打击	伤害取决射击力，朝3个目标进行3发的多段够高级，连锁是攻击目标数量增加
		N	变成六臂修罗。对周围目标放出超重力场，最后收缩并爆炸	伤害取决法击力，连锁时重力球扩大，时间延长

支援技能一览

玛古随着第二阶段和第三阶段的进化，会学得支援技能，这些技能会为玩家在战斗过程中提供各种帮助。一只玛古最多能学习5个支援技能，学习之后无法删除，但可以使用相关的疫苗道具（デバイス）对学得的支援技能进行任意覆盖。以下是游戏中出现的支援技能，部分无法通过进化学得的支援技能，可以通过FUN抽奖、完成突发事件、以及光子结晶交换店的方式获得支援技能的学习疫苗，进行学习。

名称	说明
支援/HP回复A	体力低下进行回复支援，发动率高，回复量低
支援/HP回复B	体力低下进行回复支援，发动率普通，回复量低
支援/HP回复J	一定时间间隔进行回复支援，间隔短，回复量少
支援/HP回复K	一定时间间隔进行回复支援，间隔短，回复量少
支援/能力上升A	地图更改时进行能力上升支援。发动率低，间隔短
支援/能力上升B	地图更改时进行能力上升支援。发动率普通，间隔一般
支援/能力上升E	光子槽蓄满时进行能力上升支援。间隔一般
支援/能力上升G	突发事件时进行能力上升支援。发动率低，间隔短
支援/能力上升H	突发事件时进行能力上升支援。发动率普通，间隔一般
支援/能力上升K	一定时间间隔进行能力上升支援。间隔一般
支援/能力上升J	一定时间间隔进行能力上升支援。间隔长
支援/PP回复J	一定时间间隔进行PP回复速度上升支援。间隔短，效果时间短
支援/PP回复A	地图更改时进行PP回复速度上升支援。发动率高，效果时间短
支援/PP回复B	地图更改时进行PP回复速度上升支援。发动率普通，效果时间一般
支援/PP回复H	突发事件时进行PP回复速度上升支援。发动率普通。效果时间一般
支援/PP回复E	光子槽蓄满时PP回复速度上升支援。效果时间一般
支援/状态异常A	陷入异常状态时进行异常回复支援。发动率低，间隔短
支援/状态异常B	陷入异常状态时进行异常回复支援。发动率普通，间普通
支援/无敌A	光子槽蓄满时进行无敌状态支援，效果时间短
支援/复活A	战斗不能使进行复活支援，发动率非常低
生产/HP回复系	一定时间间隔生产モノメイト等HP回复系消耗类道具
生产/范围系	一定时间间隔生产ソルアトマイザ-等范围消耗类道具

各类物品喂食玛古的成长效果一览

这部分对于培育玛古来说是最重要的，由于喂食不同的物品道具对玛古的成长各有不同，因此要培育出攻击力特别高，而其他能力并没有提升的纯攻击支援玛古，期间玩家要避免喂错道具。同时由于喂食物品时上升的能力往往不止一个，例如喂食打击武器时，不仅会提高打击支援，还会提高技量支援，那么就需要定时喂食家具类道具，以降低技量支援的成长。这里会列出不同类型道具对各支援数值的升降影响，以及三种攻击系玛古的育成方法，提供玩家参考。注意玛古并不吃7星或以上的物品哦。

系统	物品名/种类	打击支援	射击支援	法击支援	技量支援	打击防御支援	射击防御支援	法击防御支援
武器	打击武器	中~大↑	–	–	小~中↑	中~大↓	–	–
	射击武器	–	中~大↑		小~中↑	–	中~大↓	–
	法击武器	–	–	中~大↑	小~中↑	–	–	中~大↓
防具	リア	–	–	–	小~中↑	–	–	中~大↑
	アーム	–	–	–	小~中↑	–	中~大↑	–
	レッグ	–	–	–	小~中↑	中~大↑	–	–
	サブ	–	–	–	中~大↓	小~中↑	小~中↑	小~中↑
消耗类	モノメイト	小↑	–	–	小↓	小↑	–	–
	ディメイト	–	小↑	–	中↓	–	小↑	–
	トリメイト/シフタライド/デバンライド			小↑	中↓	–	–	小↑
	ソルアトマイザー	小↓	小↓	小↓	小↑	–	–	–
	スターアトマイザー	小↑	小↑	小↑	大↓	–	–	–
	ムーンアトマイザー	–	–	–	大↓	–	–	–
	光盘	–	–	–	大↑	小↓	小↓	小↓
	2星家居	–	大↓	–	大↓	–	小↑	
	3星家居	–	–	大↓	大↓	–	–	小↑
	4星家居	小↑	–	–	大↓	大↓	–	–
	5星家居	–	小↑	–	大↓	–	大↓	–
	6星家居	–	–	小↑	大↓	–		大↓
疫苗	フードデバイス/打击	特大↑	–	–	–	–	–	–
	フードデバイス/射击	–	特大↑	–	–	–	–	–
	フードデバイス/法击	–	–	特大↑	–	–	–	–
	フードデバイス/技量	–	–	–	特大↑	–	–	–
	フードデバイス/打击防御	–	–	–	–	特大↑	–	–
	フードデバイス/射击防御	–	–	–	–	–	特大↑	–
	フードデバイス/法击防御	–	–	–	–	–	–	特大↑
	ダウンデバイス/打击	特大↓	–	–	–	–	–	–
	ダウンデバイス/射击	–	特大↓	–	–	–	–	–
	ダウンデバイス/法击	–	–	特大↓	–	–	–	–
	ダウンデバイス/技量	–	–	–	特大↓	–	–	–
	ダウンデバイス/打击防御	–	–	–	–	特大↓	–	–
	ダウンデバイス/射击防御	–	–	–	–	–	特大↓	–
	ダウンデバイス/法击防御	–	–	–	–	–	–	特大↓

三种攻击系玛古的育成方法

打击型	不断喂食打击武器（星数越多越好），再以4星家具调整技量
射击型	不断喂食射击武器（星数越多越好），再以5星家具调整技量
法击型	不断喂食法击武器（星数越多越好），再以6星家具调整技量







强化篇

要让自己身上的装备变得更强，不仅要打出好物品，还要配合强化才能提高角色的性能，因此强化系统也是本作必不可少的一环。玩家利用商业区的强化店，就可以对武器和防具进行各种强化，本篇会为大家介绍游戏中的几个强化系统，以及其中的强化规则。



物品强化（アイテム强化）

物品强化是最基础的强化形式，对象为武器以及防具。强化时需要消耗相应数量的强化石（グラインダ-）和MST，成功强化的武器或防具，其名称旁边就会出现“+1”的强化数值，这时该装备的能力就会上升，随着强化成功次数增加，后面的数值也会逐渐升高。

物品强化的注意规则：

・物品强化的上限为+10。

・根据装备的稀有等级，强化石所需要的强化石数量、成功率、强化失败的下降数值都会有所变动。

・如果强化失败，最差的情况下强化数值会下降，但武器并不会消失。

・装备的星数（稀有度）越高、后面的强化数值越大，强化失败的风险也越高。

・星数越高的武器，强化所提升的能力越高。

物品强化准备画面说明



1.当前强化物品
2.强化手续费（MST）
3.使用的辅助道具，可以提高强化成功率或降低失败时减少的数值
4.强化时所需的强化石（グラインダ-）与MST提示
5.强化成功率
6.强化最大风险
7.强化前后的攻击效果修正
8.强化前后的能力值

属性强化

属性强化是对武器类道具的攻击属性进行强化。通过属性强化，让目标武器拥有更高的属性值，从而提高攻击时给予的伤害。进行属性强化时要消耗相应的合成器（シンセサイザ-），合成器平时只要通过打怪掉落就可以获得。由于一个人很难入手多把相同的10星武器，属性强化多用于9星以下的武器上，原因是这些武器都可以通过交易所入手，大量买入之后强化出来的50属性武器，有时候并不逊色于10星稀有的武器。

属性强化的注意规则：

・作为强化目标的武器，若无属性将无法进行属性强化（这类大多为老版本的装备，当前版本已经不会掉落无属性的装备了）

・目标的武器进行属性强化后，属性的种类不会受素材影响。

・要改变强化后的属性，必须附加属性变化系道具，这类道具可以通过FUN抽奖以及交易所购买获得（一般都不便宜）。

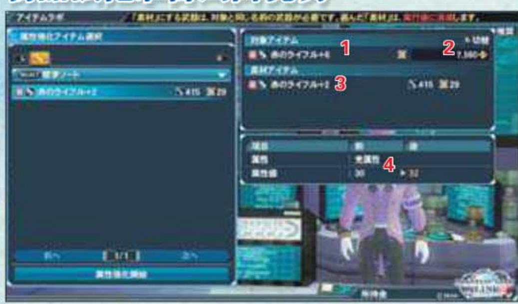
・目标武器和素材武器必须同名。

・作为素材的同名武器一次最多3个。

・目标武器和素材武器相同属性的话，强化时属性值+2，其他均为+1，最高属性值为50点。

・属性强化必定成功。

物品强化准备画面说明



1.属性强化目标武器
2.强化手续费（MST）
3.当前选择的素材武器
4.强化前后的属性以及属性值，若附加属性变化系道具，可以使强化后属性发生改变

特殊能力追加

玩家可以发现游戏中不少武器和防具的详细信息下面，都有一堆名字，这些是该武器所附带的特殊能力。特殊能力强化对象包括武器和防具。利用特殊能力强化，玩家可以将其他装备作为素材，将其中的特殊能力叠加到目标的装备上。根据特殊能力的种类、武器的特殊能力数，特殊能力强化的成功率都会有很大的差别。

是特殊能力追加的基本规则：

・若强化武器，含特殊能力的素材必须为武器，防具亦然；最多可以使用2个素材进行合成。

・作为素材的装备，其特殊能力数量必须和强化对象装备的特殊能力数量相同，否则无法作为素材。

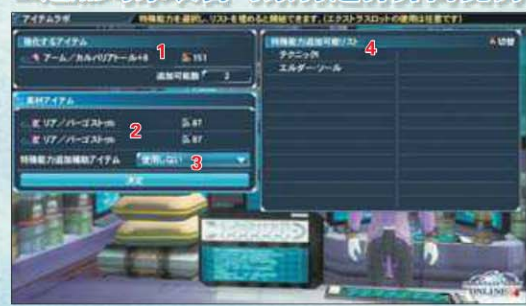
・强化失败时相应的能力以及装载该技能的孔（エクストラスロット）就会消失，但其他成功的技能并不会受到影响。

・若覆盖等级为Ⅰ的特殊能力，成功率为100%（异常状态附加系除外），若等级Ⅰ以上，成功率会随等级上升而下降。

・根据追加特殊能力的种类不同、种类的多少、等级不同，其成功率也会不一样。种类越多，等级越高，几率就越低。

・当前版本的PSV版《PSO2》无法通过装备界面查看各附加特殊能力的作用，玩家需要进入主目录“システム→ゲーム内ヘルプ→特殊能力辞典”中查看对应特殊能力的详细作用。

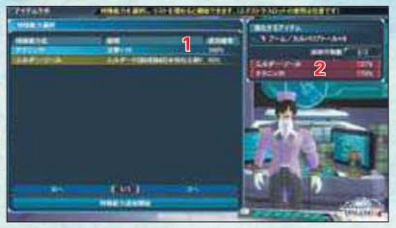
1.追加对象装备与素材选择界面说明



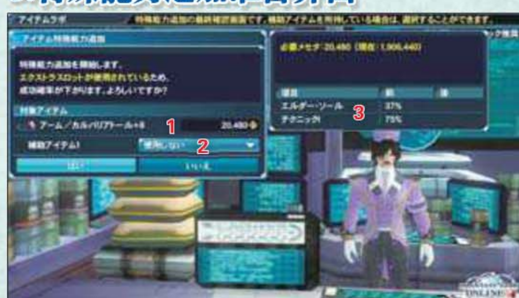
1.追加对象装备
2.作为素材装备
3.是否选择加入辅助物品，例如增加特殊能力强化几率的物品等等
4.可以追加的特殊能力列表

2.特殊能力追加选择界面

1.可以选择的特殊能力以及默认成功率
2.当前选择的特殊能力以及成功率，画面中的原武器特殊能力数为1，如今再追加一个特殊能力，因此几率降低



3.特殊能力追加准备界面



1.强化对象装备以及所需手续费（MST）
2.辅助物品选择（图中未选择）
3.当前追加能力以及其成功率，若加入提高几率的辅助物品，右边会显示调整后的成功率

存在等级的特殊能力的强化特点

装备中存在“Ⅰ/Ⅱ/Ⅲ”等级的特殊能力，是可以通过特殊能力追加功能来进行强化的。两个同名且相同等级的能力可以合成更高级的能力，例如两个“パワ-Ⅰ”可以合成一个“パワ-Ⅱ”，两个“パワ-Ⅱ”可以合成一个“パワ-Ⅲ”，如此类推。如果使用两个素材进行特殊能力追加，其中追加对象装备以及两个素材均有同名且同等级的特殊能力，进行追加时合成更高级能力的成功率会提高。例如两个“パワ-Ⅱ”合成“パワ-Ⅲ”的几率为30%，三个“パワ-Ⅱ”合成“パワ-Ⅲ”的几率则为50%。

有关特殊能力“ミューテーション”

特殊能力“ミューテーション”的效果是提高所有的攻击力，此外在特殊强化追加时，其有着另一种作用，若强化素材的特殊技能中混有“ミューテーション”，可以提高存在等级能力合成时的成功率。继续以“パワ-Ⅱ”举例，例如两个“パワ-Ⅱ”合成“パワ-Ⅲ”的成功率为30%，若追加时混有“ミューテーション”，“パワ-Ⅲ”的成功率就会上升到60%。

不同情况下合成“パワ-Ⅲ”的成功率：

素材1	素材2	素材3	パワ-Ⅲ合成成功率
パワ-Ⅱ	パワ-Ⅱ	–	30%
パワ-Ⅱ	パワ-Ⅱ	パワ-Ⅱ	50%
パワ-Ⅱ	パワ-Ⅱ	ミューテーションⅠ	60%
パワ-Ⅱ	パワ-Ⅱ	パワ-Ⅱ	80%
任意	任意	ミューテーションⅠ	

ソール（魂）系能力的特殊追加

游戏中特定怪物（主要是BOSS级怪物），其掉落的装备中有可能附带末尾为“ソール”的特殊能力，我们一般统称为魂系能力，这类特殊能力均具有较强的增益效果。因此若获得不错的装备，一般都会附加这类特殊能力进一步提高能力值。注意与一般的特殊能力不同，追加魂系能力时，必须有两个包含同名魂的装备才能够追加。另外追加魂系特殊能力时，同时追加个别特殊能力，去使其合成率会上升。这对于后期玩家进行魂系特殊强化具有较为重要的参考价值，因此特意列出已知的魂搭配特殊技能供玩家参考：

魂系特殊能力	搭配成功率上升的能力
ラッピー・ソール	スピリタ、ライトレジスト
ロックベア・ソール	マインド、ブロウレジスト
ファング・ソール	パワー、ショック
キャタ・ソール	フレイムレジスト
ヴォル・ソール	バーン、アーム
ラグネ・ソール	リアクト、グルームレジスト
グワナ・ソール	ポイズン
シグノ・ソール	ミラージュ
マイザー・ソール	シュート
ヴォーダー・ソール	ミョットレジスト、ウインドレジスト
マルモ・ソール	スタミナ、フリーズ
スノウ・ソール	ボディ、アイスレジスト
クォーツ・ソール	テクニック、パニック

孔的扩张（エクストラスロット）

孔（エクストラスロット）用于承载特殊能力，一个装备拥有多少个特殊能力，就相当于其有多少个孔，如果要在原有基础上增加特殊能力数，就要进行孔的扩张。其实扩张孔的方法十分简单，只要在选择特殊能力追加时，追加比原来数量多的特殊能力即可。每一次最多能在原有数量上增加一个孔，也就是增加一个技能数。不过注意增加孔时，追加技能成功率会一齐下降（按照下表几率叠乘），特殊能力数量越多（孔越多），增加孔时几率的降幅就越大，运气不好的话，不排除全部技能都追加失败。而事实上一般一个装备特殊能力数2~4个是比较合适的，往后扩张有点不现实。下面是不同能力数情况下，扩张孔的几率参考。

素材数	扩张前→扩张后	0→1	1→2	2→3	3→4	4→5	5→6	6→7	7→8
1	成功率叠乘（%）	80	70	60	50	45	40	35	30
2		80	75	70	60	55	50	40	30

潜在能力解放

使用潜在能力解放可以开启特定武器的潜在能力，武器进行潜在能力解放前必须将其强化至+10，并且消耗相应的フォロンスフィア才能够进行。潜在能力解放的成功率为100%，不过解放潜在能力之后，武器的强化值就会还原为0。潜在能力一般包含3个等级，武器解放之后，可以继续强化至+10，然后再次解放升级。因此潜在能力解放会消耗大量的强化石、フォロンスフィア以及金钱（MST），除非是特别好的武器，否则一般不建议进行潜在能力解放。

ARKS任务篇

初期玩家主要是要完成游戏中的ARKS任务（アークスクエスト），从而才能触发自由探索任务的委托，进而进入自由探索任务以及开启新的地图场景。这部分主要为大家介绍游戏中所有ARKS任务的要求以及其中的注意事项。其中涉及BOSS的战斗方法还请参考后面的“怪物讨伐篇”。另外以下要点以NORMAL难度为准，不过除了等级差别，其他注意事项全难度基本通用。此外所有ARKS任务均可以多人组队进行。



地图探索开放基本流程

完成该星球场景的ARKS任务。

▼

接受并完成NPC“管理官コフィ－”的自由探索开放委托。

▼

挑战并完成开放该星球的自由探索任务。

▼

接受并完成NPC“管理官コフィ－”的新场景开放委托。

▼

进入新的场景，继续挑战ARKS任务，如此循环递进。

森林ARKS任务一览

ザウ-ダン讨伐

任务目标：击杀ザウ－ダン
公共区域：无

要点 最初的ARKS任务，难度十分低，既没有BOSS级怪物，敌人攻击也不算积极，玩家可以在这里熟悉操作。ザウ－ダン位于场景深处，注意其投石攻击即可，初期还是挺疼的，另外还要留意旁边的跟班黄猴子ウ－ダン。



フォンガルフ讨伐

任务目标：击杀フォンガルフ
公共区域：无

要点 难度和上一个任务差不多，フォンガルフ以及其跟班ガルフ攻击比较积极，玩家可以借助它们来熟悉回避和防御的操作。

ダガン歼灭任务：森林

任务目标：击杀ダガン，以获得100PT
公共区域：2区

要点 通过击杀怪物ダガン以累计PT，每只3点，总计获得100点就会完成任务。虽然说任务要求的是击杀ダガン，其实击杀任何场景中出现的黑暗种（例如ブリアーダ、ダガンエッグ等，特点就是全身黑色），都可以获得PT。ダガン出现时数目一般比较多，而且很好战，尽量使用对群的PA技能或法术会比较有利。主要推荐前往第二层刷分数，因为是公共区域，最多可以12名玩家一起刷，这样效率会非常高。

ナヴ・ラッピ-捕获任务

任务目标：捕获ナヴ・ラッピー
公共区域：1区

要点 在这里会遇上游戏中的吉祥物拉比鸟（ナヴ・ラッピ－），这里只要击倒它们，就会被自动传送（捕获）。注意它们出现一段时间后会逃跑，若超过限定数量就会导致失败，因此要尽快击杀。



火山洞窟ARKS任务一览

龙族生态调查

任务目标：击杀ディッグ等火山原生生物，以获得100PT
公共区域：无

要点 累积100PT即可完成任务，这里的火山原生生物包括：ディッグ、シル・ディ－ニアン、ソル・ディ－ニアン、 ディ－ニアン、ノ－ディラン，全部弱冰。玩家可以顺便熟悉一下火山洞穴的地形，留意其中的空中机雷以及岩浆喷发，在深处更经常出现需要解锁屏障的突发任务，颇为烦人。

カルタ-ゴ歼灭

任务目标：击杀カルタ-ゴ
公共区域：2区

要点 该任务由3层区域地图组成，最后一层会有出现カルタ-ゴ的突发任务，全部击杀即可完成。另外如果在第二层就已经出现カルタ-ゴ，也可以直接完成。カルタ-ゴ无非就是打背后的红点，没什么要说的。

キャタドラン讨伐

任务目标：击杀キャタドラン
公共区域：2区

要点 中BOSS级怪物キャタドラン位于第三区，注意单人挑战时固定为1只，多人挑战（不计AI搭档）时最多为2只。留意2区期间可能会出现キャタドラン、ヴォル・ドラゴン或ダ-ク・ラグネ这些BOSS，若没有多名玩家在场，没必要考虑击杀，无视离开即可（反正除非VH难度，也没什么好东西）。


■真心没必要关路上突发的BOSS。

沙漠ARKS任务一览

机甲种性能调查：砂漠

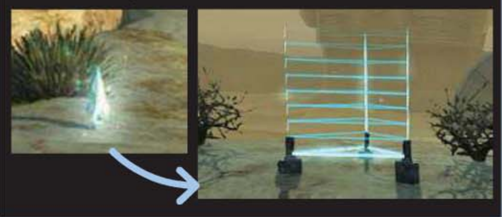
任务目标：击杀スパルダンA等机甲种，以获得150PT
公共区域：无

要点 和之前的杀敌赚PT一样，只不过这次换成沙漠的机甲种而已，注意机甲种一般出现时数量比较多，使用群攻类PA技能或法术会比较好，此外机甲中全体弱电属性，不过其中混有不少黑暗种。

贵重物资运搬计画：砂漠

任务目标：回收稀少矿物
公共区域：2区

要点 前往3区会触发回收稀少矿物的突发事件“稀少矿物を回收せよ！”，玩家将如图收集得来的结晶放入三角形的传送点即可，期间会有通信员告之矿石的具体坐标，长按地图呼出详细地图对照寻找即可。完成事件之后就会跟着完成任务。



稀少矿石发掘任务

任务目标：挖掘稀少矿石
公共区域：2区



要点 进入3区会触发挖掘稀少矿石的突发事件。注意期间周围会有不少怪物出现，避免挖掘期间遭到骚扰，适当清理还是很有必要的。注意挖掘装置要发光的时候才能过去按○，否则进度条会不升反降，如果多人一起挖掘的话进度条会涨得更快。完成突发事件后任务会同时完成。

冻土ARKS任务一览

冻土地域状况调查

任务目标：击杀イエ-デ等冻土原生种，以获得100PT
公共区域：无

要点 新场景的第一个ARKS任务依然是赚PT。这里的怪整体和森林的差不多，冻土原生种全体弱火，注意雪人一样的イエ-デ会向玩家投掷冰块，另外这里新增了跳跃装置（カタパルト），玩家可以利用来跳跃到无法靠行走到达的地方。

ア-クス搜索任务：冻土

任务目标：寻找失去联络的ARKS（ア-クス）
公共区域：2区

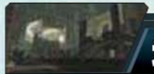


要点 失去联络的ARKS（NPC）位于3区，遇上后帮忙击杀目标的小怪，并没有特别要注意的地方。

デ・マルモス镇压

任务目标：击杀デ・マルモス
公共区域：2区

要点 前往3区击杀中BOSS猛犸巨象デ・マルモス，具体对策可参考BOSS攻略讨伐篇。



地下坑道ARKS任务一览

机甲种性能调查：地下坑道

任务目标：击杀坑道内的机甲种，以获得150PT
公共区域：无

要点 依然是赚分数的任务，坑道内的机甲种依然全体弱电，注意人型机械的シグノビ-ト，其攻击力较高，而且还会分身。小型机器人ガ-ディナン会召唤大批支援，不过血很薄，用群攻技能或法术就可以较快解决了，而且数量比较多，可以获得更多的PT。

梦幻之星在线2

救难信号调查

任务目标：对遇难者进行救援
公共区域：2区



要点 目标是前往3区完成营救事件，在原生物自行挣脱之前消灭周围的敌人即可，注意不要在困住原生物的机器人附件使用群攻PA、法术或者光子爆发，机器人一旦爆炸，任务就会直接宣告失败。

巨大变形机甲种击破

任务目标：击杀トランマイザー
公共区域：2区

要点 前往3区击杀中BOSSトランマイザー，具体对策参考BOSS攻略篇。如果期间在2区偶尔遇上，将其击杀同样可以完成任务，另外注意多人时最多会出现两只。



浮游大陆ARKS任务一览

凶暴化龙族镇压

任务目标：击杀浮游大陆上的龙族，以获得180PT
公共区域：无



要点 新场景的第一个任务依然是赚PT。浮游大陆的龙族全体弱暗，怪物的样子和火山的龙族差不多，大多只是换了颜色。新怪物バリドラン会向玩家投掷光弹，在其蓄力时攻击其嘴上的光球可以中断其动作。周围存在磁雷针的设施，如果附近有怪，玩家的职业又是FO的话，不妨往磁雷针丢电法术。

指定标本回收：浮游大陆

任务目标：回收特殊矿物
公共区域：2区



要点 和沙漠的贵重物资运搬计画任务形式相同，前往3区触发物品回收的突发事件，将场景中出现的蛋收集到三角形的传送阵即可，不用担心找不到，因为通讯员会告知蛋的具体坐标。另外路上注意空中的新怪物ウィンディラ，其发射激光的距离非常长。

キャタドランサ讨伐

任务目标：击杀キャタドランサ
公共区域：2区

要点 3区的中BOSS是伸缩龙的亚种，区别其实只有颜色，弱点和对策完全相同，注意参与玩家人数与BOSS数量的关系即可。



遗迹ARKS任务一览

遗迹侵食度调查

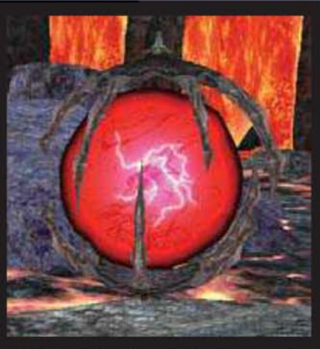
任务目标：击杀遗迹内的黑暗种，以获得250PT
公共区域：无

要点 这里的黑暗种全体弱电/光，留意其中的キュクロナーダ血量比较厚，而且攻击较高，不过比较迟钝。250PT并不少，建议玩家组队进行以加快效率。此外留意场景中的石碑，变红色时不要在其屏障范围长时间不动，否则会被尖刺攻击。



环境污染装置破坏

任务目标：破坏环境污染装置（ダーカイム）
公共区域：2区



要点 前往3区触发破坏小黑球ダ－カイム的任务，注意触发时存在时间限制，加上这里的怪并不算好对付，组个4人队无论效率还是安全都更有保障。另外ダ－カイム可以用RA的脆化弹脆化，队伍中的RA要果断使用。

ウォルガ-ダ歼灭

任务目标：击杀ウォルガーダ
公共区域：2区

要点 和其他中BOSS一样，队伍中玩家数量增加，最多会出现两只。虽说组队杀BOSS有助提高效率，但该中BOSS的舍身冲刺攻击颇为烦人，而且还是两只……此外最好有一名队员专门负责清理伴随中BOSS出现的小怪。

重点NPC委托介绍

委托是游戏中另一个重要部分，玩家通过任务可以开启众多游戏的新功能，此外还有不少可以重复接受的委托，让玩家在任务期间顺便赚取经验以及MST，这部分笔者先为大家列出游戏中较为重要的4位NPC的相关委托，至于其他NPC的委托，我们往后再为大家介绍。





管理官 コフィ-

负责玛古的获得、各任务场景的开放、等级开放、副职业开放等，是游戏中最重要的委托相关NPC，没有之一。

任务名	要求	奖励	出现条件
マグライセンス授与申请试验	击杀フォンガルフ获得头角×3	获得玛古，5000经验	Lv5以上
武器携带数扩张申请试练・Ⅰ	击杀キャタドラン获得水晶×3	追加3个武器栏	完成“カルタ−ゴ歼灭”
サブパレット扩张试练・Ⅰ	击杀スバルダンA获得スバルダンAのパ−ツa× 10	追加3个辅助栏，1000经验	Lv20以上
难易度制限解放试练・Ⅰ	击杀ロックベア×1,キャタドラン×1,グワナ−ダ×1	开放HARD难度，4000MST	Lv17以上
难易度制限解放试练・Ⅱ	击杀スノウバンサ−×1，ビッグヴァ−ダ−×1，クォ−ツ・ドラゴン×1（LV31级以上）	开放VERY HARD难度	Lv37以上
サブクラス许可申请试练	击杀ガロンゴ×12，フォ−ドラン×12，ギルナス×5	开启副职业	达到LV20
レベル制限解除试练・Ⅰ	获得以下任务道具： ナベリウス观测素子b（森林原生种掉落）×10 アムドゥスキア观测素子b（龙族掉落）×10 リリ−パ观测素子b（机械族掉落）×10	30级后可继续获得经验	LV21以上
レベル制限解除试练・Ⅱ	获得以下任务道具： ナベリウス观测素子b（森林原生种掉落）×20 アムドゥスキア观测素子b（龙族掉落）×20 リリ−パ观测素子b（机械族掉落）×20	40级后可继续获得经验	LV35以上
探索许可申请试练・Ⅰ	25分钟内完成“森林探索”	火山洞窟探索许可证，500MST，12000经验	完成“森林探索”
探索许可申请试练・Ⅱ	35分钟内完成“火山洞窟探索”	沙漠探索许可证，700MST，15000经验	完成“火山洞窟探索”
探索许可申请试练・Ⅲ	40分钟内完成“沙漠探索”	冻土探索许可证，800MST，15000经验	
探索许可申请试练・Ⅳ	45分钟内完成“冻土探索”	地下坑道探索许可证，1000MST，15000经验	完成“冻土探索”
探索许可申请试练・Ⅴ	45分钟内完成“地下坑道探索”	浮游大陆探索许可证，1200MST，15000经验	完成“地下坑道探索”
探索许可申请试练・Ⅵ	45分钟内完成“浮游大陆探索”	遗迹探索许可证，2000MST，15000经验	完成“浮游大陆探索”
自由探索许可申请・森林	20分钟内完成“ダガン歼灭任务：森林” 20分钟内完成“ナヴ・ラッピ−捕获任务” 击杀森林原生种获得观测素子a×2	自由探索许可证・森林，1000MST，10000经验	完成“ダガン歼灭任务：森林” 完成“ナヴ・ラッピ−捕获任务”
自由探索许可申请・火山洞窟	20分钟内完成火山任务“カルタ−ゴ歼灭” 25分钟内完成任务“キャタドラン讨伐” 击杀火山龙族获得观测素子a×2	自由探索许可证・火山洞窟，1100MST，15000经验	完成“キャタドラン讨伐”
自由探索许可申请・沙漠	15分钟内完成任务“贵重物资运搬计画：砂漠” 18分钟内完成任务“稀少矿石发掘任务” 击杀机甲种获得观测素子a×2	自由探索许可证・沙漠，1200MST，15000经验	完成“稀少矿石发掘任务”
自由探索许可申请・冻土	18分钟内通关任务“ア−クス搜索任务：冻土” 22分钟内通关任务“デ・マルモス镇压” 击杀冻土原生种获得ナベリウス观测素子c×2（21级以上）	自由探索许可证・冻土，1400MST，15000经验	完成“デ・マルモス镇压”
自由探索许可申请・地下坑道	18分钟内通关任务“救难信号调查” 22分钟内通关任务“巨大变形机甲种击破” 击杀坑道机甲种获得リリ−パ观测素子c×2（21级以上）	自由探索许可证・地下坑道，1500MST，15000经验	完成“巨大变形机甲种击破”
自由探索许可申请・浮游大陆	20分钟内通关任务“指定标本回收：浮游大陆” 24分钟内通关任务“キャタドランサ讨伐” 击杀浮游大陆龙族获得アムドゥスキア观测素子c×2（26级以上）	自由探索许可证件・浮游大陆，1600MST，15000经验	完成“キャタドランサ讨伐”

任务名	要求	奖励	出现条件
自由探索许可申请・遗迹	25分钟内通关任务“环境污染装置破坏”	自由探索许可证件・遗迹，2500MST，15000经验	完成“ウォルガ-ダ歼灭”
	30分钟内通关任务“ウォルガ-ダ歼灭”		
	击杀森林，冻土或遗迹的LV28以上暗黑种获得ナベリウス观测素子e×2		
ファイタ-クラス许可申请试练	使用大剑系武器击杀ロックベア×1	新职业FI解放，武器ナックル	完成オ-ザ的委托“ファイタ-クラスの推荐”
	使用自在枪系武器击杀ヴォル・ドラゴン×1		
	使用长枪系武器击杀グワナ-ダ×1		
ガンナ-クラス许可申请试练	使用大炮系武器击杀ロックベア ×1	新职业GU解放，武器ウォッド	完成リサ的委托“ガンナ-に推荐しましょうかあ？”
	使用步枪系武器击杀ヴォル・ドラゴン×1		
テクタ-クラス许可申请试练	使用长杖系武器击杀ロックベア×1	新职业TE解放，武器ツインマシンガン	完成マ-ル-的委托“テクタ-クラスになりたいの？”
	使用导具系武器击杀ヴォル・ドラゴン×1		



オ-ザ

负责HU、FI的相关职业任务，其中包含获得职业点数的任务。

任务名	要求	奖励	出现条件
ハンタ-の道は一步から	以HU职业与オ-ザ对话后报告	100MST	–
大剑の使い方	用大剑击杀20只任意怪物	300经验，武器ギガッシュ	完成“ハンタ-の道は一步から”，HU达到Lv2
自在枪の使い方	用自在枪击杀20只任意怪物	300经验，武器ワイヤ-ドゲイン	
长枪の使い方	用长枪击杀20只任意怪物	300经验，武器ハルベルト	
钢拳の使い方	用拳套击杀20只任意怪物	300经验，武器クランチャ-	Fi达到Lv2
小双剑の使い方	用双小剑击杀20只任意怪物	300经验，武器ツインナイフ	
两剑の使い方	用双头剑击杀20只任意怪物	300经验，武器ダブルバスタ-	
大剑を极めよ！	与オ-ザ同行，以H难度下S评价完成“キャタドランサ讨伐”。只能使用HU+大剑，只能召唤オ-ザ一个NPC搭档	350MST，7500经验	完成任务“指定标本回收：浮游大陆”
自在枪を极めよ！	与オ-ザ同行，以H难度下S评价完成“キャタドランサ讨伐”。只能使用HU+自在枪，只能召唤オ-ザ一个NPC搭档	350MST，7500经验	
长枪を极めよ！	与オ-ザ同行，以H难度下S评价完成“キャタドランサ讨伐”。只能使用HU+长枪，只能召唤オ-ザ一个NPC搭档	350MST，7500经验	
共に火山洞窟へ向かうぞ！	与オ-ザ同行，以S评价完成“火山洞窟探索”。只能召唤オ-ザ一个NPC搭档	150MST，2500经验	完成上述委托，完成コフィ-的NPC委托“自由探索许可申请・火山洞窟”
共に砂漠へ向かうぞ！	与オ-ザ同行，以S评价完成“沙漠探索”。只能召唤オ-ザ一个NPC搭档	200MST，3500经验	完成“共に火山洞窟へ向かうぞ！”，完成コフィ-的NPC委托“自由探索许可申请・砂漠”
共に冻土へ向かうぞ！	与オ-ザ同行，以S评价完成“冻土探索”。只能召唤オ-ザ一个NPC搭档	300MST，5000经验	完成“共に砂漠へ向かうぞ！”，完成コフィ-的NPC委托“自由探索许可申请・冻土”
お前の力を见せてくれ！	与オ-ザ同行，以S评价完成“地下坑道探索”。只能召唤オ-ザ一个NPC搭档	500MST，7000经验	完成“共に冻土へ向かうぞ！”，完成コフィ-的NPC委托“自由探索许可申请・地下坑道”
共に浮游大陆へ向かうぞ！	与オ-ザ同行，以S评价完成“浮游大陆探索”。只能召唤オ-ザ一个NPC搭档	400MST，8500经验，シンセサイザ-×1	完成“お前の力を见せてくれ！”，完成コフィ-的NPC委托“自由探索许可申请・浮游大陆”
共に遗迹へ向かうぞ！	与オ-ザ同行，以S评价完成“遗迹探索”。只能召唤オ-ザ一个NPC搭档	900MST，13000经验，シンセサイザ-×1	完成“共に浮游大陆へ向かうぞ！”，完成コフィ-的NPC委托“自由探索许可申请・遗迹”
一流ハンタ-を目指して	用长枪击杀ラッピ-×7，ダ-ク・ラグネ×5（Lv21以上）	HU的SP+5	HU达到Lv30
ハンタ-の极致を目指して	用大剑击杀ビッグヴァ-ダ-×7，用自在枪击杀クォ-ツ・ドラゴ×7，用长枪击杀ファングバンサ-×1（Lv41以上）	HU的SP+5	HU达到Lv45，完成“一流ハンタ-を目指して”
ファイタ-クラスの推荐	收集破损したダ-カ-コアa×8，以大剑/自在枪/长枪击杀Lv21以上的黑暗种获得	1000MST，25000经验	HU达到Lv30
一流ファイタ-を目指して	用双头剑击杀ラッピ-×7，用双小剑击杀ダ-ク・ラグネ×5（Lv21以上）	Fi的SP+5	Fi达到Lv30
ファイタ-の极致を目指して	用拳套击杀20ビッグヴァ-ダ-×7，用双小剑击杀クォ-ツ・ドラゴン×7，用双头剑击杀ファングバンサ-×1（Lv41以上）	Fi的SP+5	Fi达到Lv30，完成“一流ファイタ-を目指して”



リサ

负责RA、GU的相关职业任务，其中包含获得职业点数的任务。

任务名	要求	奖励	出现条件
レンジャ-は最高ですよお	以RA职业与リサ对话后报告	100MST	–
长铳はこう使うんですよお	用步枪击杀20只任意怪物	300经验，武器スナイパ-	完成“レンジャ-は最高ですよお”，RA达到Lv2
铳剑はこう使うんですよお	用枪刃击杀20只任意怪物	300经验，武器ガンスレイヤ-	
大炮はこう使うんですよお	用大炮击杀20只任意怪物	300经验，武器グリッパ-	
双机铳はこう使うんですよお	用双机枪击杀20只任意怪物	300经验，武器ツインアサルト	GU达到Lv2

任务名	要求	奖励	出现条件
长铳に慣れちゃいましたかあ?	与リサ同行，以H难度下S评价完成“キャタドランサ讨伐”。只能使用RA+步枪，只能召唤リサ一个NPC搭档	350MST，7500经验	完成任务“指定标本回收：浮游大陆”
铳剑に慣れちゃいましたかあ?	与リサ同行，以H难度下S评价完成“キャタドランサ讨伐”。只能使用RA+枪刃，只能召唤リサ一个NPC搭档	350MST，7500经验	
大炮に慣れちゃいましたかあ?	与リサ同行，以H难度下S评价完成“キャタドランサ讨伐”。只能使用RA+大炮，只能召唤リサ一个NPC搭档	350MST，7500经验	
火山洞窟で乐しみましょうねえ	与リサ同行，以S评价完成“火山洞窟探索”。只能召唤オーザー个NPC搭档	150MST，2500经验	完成上述委托，完成コフィ-的NPC委托“自由探索许可申请・火山洞窟”
砂漠をふらふらしませんかあ?	与リサ同行，以S评价完成“沙漠探索”。只能召唤リサ一个NPC搭档	200MST，3500经验	完成“火山洞窟で乐しみましょうねえ”，完成コフィ-的NPC委托“自由探索许可申请・砂漠”
冻土で暴れたいのです	与リサ同行，以S评价完成“冻土探索”。只能召唤リサ一个NPC搭档	300MST，5000经验	完成“砂漠をふらふらしませんかあ?”，完成コフィ-的NPC委托“自由探索许可申请・冻土”
ではでは一绪にやりませんかあ?	与リサ同行，以S评价完成“地下坑道探索”。只能召唤リサ一个NPC搭档	500MST，7000经验	完成“冻土で暴れたいのです”，完成コフィ-的NPC委托“自由探索许可申请・地下坑道”
浮游大陆を满吃しましょうよお	与リサ同行，以S评价完成“浮游大陆探索”。只能召唤リサ一个NPC搭档	400MST，8500经验，シンセサイザ-×1	完成“ではでは一绪にやりませんかあ?”，完成コフィ-的NPC委托“自由探索许可申请・浮游大陆”
遗迹で蹂躏しませんかあ	与リサ同行，以S评价完成“遗迹探索”。只能召唤リサ一个NPC搭档	900MST，13000经验，シンセサイザ-×1	完成“浮游大陆を满吃しましょうよお”，完成コフィ-的NPC委托“自由探索许可申请・遗迹”
レンジャ-に慣れましょうよお	用大炮击杀ラッピ-×7，ダ-ク・ラグネ×5（Lv21以上）	RA的SP+5	RA达到Lv30
これこそレンジャ-ですねえ	用大炮击杀クォ-ツ・ドラゴ×7，用步枪击杀ビッグヴァ-ダ-×7，ファングバンサ-×1（Lv41以上）	RA的SP+5	RA达到Lv45，完成“レンジャ-に慣れましょうよお”
ガンナ-に推荐しましょうかあ?	收集破损したダ-カ-コアb×8，以大炮/步枪击杀Lv21以上的黑暗种获得	1000MST，25000经验	RA达到Lv30
ガンナ-に慣れましょうよお	用双机枪击杀ラッピ-×7，ダ-ク・ラグネ×5（Lv21以上）	GU的SP+5	GU达到Lv30
これこそガンナ-ですねえ	用双机枪击杀ビッグヴァ-ダ-×7，クォ-ツ・ドラゴ×7，ファングバンサ-×1（Lv41以上）	GU的SP+5	GU达到Lv30，完成“ガンナ-に慣れましょうよお”



マ-ル-

负责FO、TE的相关职业任务，其中包含获得职业点数的任务。

任务名	要求	奖励	出现条件
フォ-スはおすすめ	以FO职业与マ-ル-对话后报告	100MST	–
长杖の使用方法	用长杖击杀20只任意怪物	300经验，武器ポ-ル	完成“レンジャ-は最高ですよお”，RA达到Lv2
导具の使用方法	用导具击杀20只任意怪物	300经验，武器トリビュ-ト	
短杖の使用方法	用短杖击杀20只任意怪物	300经验，武器スタッフ	TE达到Lv2
长杖を极めましょう	与マ-ル-同行，以H难度下S评价完成“キャタドランサ讨伐”。只能使用F0+长杖，只能召唤マ-ル-一个NPC搭档	350MST，7500经验	完成任务“指定标本回收：浮游大陆”
导具を极めましょう	与マ-ル-同行，以H难度下S评价完成“キャタドランサ讨伐”。只能使用F0+导具，只能召唤マ-ル-一个NPC搭档	350MST，7500经验	
共に火山洞窟へ行きましょう	与マ-ル-同行，以S评价完成“火山洞窟探索”。只能召唤マ-ル-一个NPC搭档	150MST，2500经验	完成上述委托，完成コフィ-的NPC委托“自由探索许可申请・火山洞窟”
共に砂漠へ行きましょう	与マ-ル-同行，以S评价完成“沙漠探索”。只能召唤マ-ル-一个NPC搭档	200MST，3500经验	完成“共に火山洞窟へ行きましょう”，完成コフィ-的NPC委托“自由探索许可申请・砂漠”
共に冻土へ行きましょう	与マ-ル-同行，以S评价完成“冻土探索”。只能召唤マ-ル-一个NPC搭档	300MST，5000经验	完成“共に砂漠へ行きましょう”，完成コフィ-的NPC委托“自由探索许可申请・冻土”
贵方の力を见せてほしい	与マ-ル-同行，以S评价完成“地下坑道探索”。只能召唤マ-ル-一个NPC搭档	500MST，7000经验	完成“共に冻土へ行きましょう”，完成コフィ-的NPC委托“自由探索许可申请・地下坑道”
共に浮游大陆へ行きましょう	与マ-ル-同行，以S评价完成“浮游大陆探索”。只能召唤マ-ル-一个NPC搭档	400MST，8500经验，シンセサイザ-×1	完成“贵方の力を见せてほしい”，完成コフィ-的NPC委托“自由探索许可申请・浮游大陆”
共に遗迹へ行きましょう	与マ-ル-同行，以S评价完成“遗迹探索”。只能召唤マ-ル-一个NPC搭档	900MST，13000经验，シンセサイザ-×1	完成“共に浮游大陆へ行きましょう”，完成コフィ-的NPC委托“自由探索许可申请・遗迹”
一流フォ-スになるために	用导具击杀ラッピ-×7，ダ-ク・ラグネ×5（Lv21以上）	FO的SP+5	FO达到Lv30
フォ-スのさらなる极み	用长杖击杀ビッグヴァ-ダ-×7，用导具击杀クォ-ツ・ドラゴ×7，ファングバンサ-×1（Lv41以上）	FO的SP+5	FO达到Lv45，完成“一流フォ-スになるために”
テクタ-クラスになりたいの?	收集破损したダ-カ-コアc×8，以长杖/导具击杀Lv21以上的黑暗种获得	1000MST，25000经验	FO达到Lv30
一流テクタ-になるために	用短杖枪击杀ラッピ-×7，ダ-ク・ラグネ×5（Lv21以上）	TE的SP+5	TE达到Lv30
テクタ-のさらなる极み	用短杖击杀ビッグヴァ-ダ-×7，クォ-ツ・ドラゴ×7，ファングバンサ-×1（Lv41以上）	TE的SP+5	TE达到Lv30，完成“一流テクタ-になるために”

BOSS讨伐篇



这里会为大家介绍游戏中出现的BOSS的具体战法，全难度适用。并以4人小队为基础进行讲解。各BOSS基本出现在各自场景的自由探索中，部分黑暗种BOSS例外。另外要BOSS掉好东西，全部位破坏以增加掉落物数量是必不可少的，玩家在组队刷BOSS的时候，也建议以此为目标。

稀有种（レアエネミ-）

游戏中部分怪物存在稀有种的设定，这些稀有种出现率往往非常低，外表和原种相比基本一致，只是颜色稍有不同，另外各稀有种的对策和原种完全相同，区别只是HP和攻击力更高而已。所有BOSS稀有种均为VH难度下随机出现，而稀有种掉落的物品相对于原种会更好。因此玩家后期主要都是在VH难度下，以稀有BOSS为目标进行讨伐，目标当然是10星的稀有装备了。

侵蚀种

所有怪物都有可能被侵蚀，被侵蚀之后身体会变成红色，同时某处会长出一个红球（有时候是伞装物等东西，不过都很显眼），这时不论是小怪还是BOSS，能力上都有所提升。此外除怪物原有的弱点位置外，红球均为弱点，同时红球位置弱冰、火、电，若遇上BOSS为侵蚀种，攻击红球也是不错的解决方法。

BOSS的暴怒

当BOSS剩余一定体力，就会暴怒，暴怒后BOSS的攻击力会提高，行动和攻击动作都会加快，攻击后硬直也会大幅减少，会让战斗难度有所提升。此外部分BOSS暴怒时周围会有攻击判定，所以不要傻傻地走过去。



原生种

石熊　ロックベア

主要出没地	森林
弱点部位	头部
弱点属性	火・风
有效异常状态	バ-ン（燃烧），ミラ-ジュ（迷幻）
可破坏部位	无
对应稀有种	ログベルト

攻击方式

- **左右挥拳：** 近距离挥拳，攻击有明显的准备动作，很好回避，暴怒时会演变为2～3连击。
- **擒抱+投摔：** 近距离抓住玩家后进行投摔，投摔伤害超高，若等级与玩家相近的情况下，一般会即死。擒抱双手会张开，近战玩家要立即回避离开，若不幸被抓住，就要立即摆动摇杆尽量挣脱。
- **转身横扫：** 玩家背对或侧对的时候，石熊有可能背手横扫，所以并不是绕后面攻击就安全。
- **翻滚：** 最有特色的攻击。翻滚跳上半空并向玩家位置压下，威力较高，暴怒时若玩家在石熊正面，更会连续翻滚，起身时间也很快。

要点

场景任务——森林探索的BOSS。中BOSS级怪物，注意其弱点位置是无法锁定的，大部分时间主要是攻击肚子，要集中攻击弱点只能靠手动上前，或者远距离职业开TPS视角瞄准攻击。最麻烦是愤怒后的翻滚，玩家要回避好。另外4人挑战时森林探索任务时最多会出现3只（先同时出现两只，击倒其中一只后出现第三只）。因此组队时最好分开拉仇恨。



利齿雄豹 ファングバンサ-

主要出没地	森林
弱点部位	头部，腹部（倒地时）
弱点属性	火
有效异常状态	バ-ン（燃烧）
可破坏部位	前脚×2，后脚×2，头角，腰角，
对应稀有种	バンサ・ドンナ

利齿雌豹 ファングバンシ-



主要出没地	森林
弱点部位	头部，腹部（倒地时）
弱点属性	火
有效异常状态	バ-ン（燃烧）
可破坏部位	前脚×2，后脚×2，头角，腰角
对应稀有种	バンシ-・ドンナ

攻击方式

・飞扑挥抓：做好攻击姿势后朝目标玩家直线飞扑，然后用挥爪攻击，飞扑速度与距离很快，威力一般，愤怒的话会进行多次来回攻击，非常霸道。玩家可以看准其准备动作后立即离开其攻击直线范围。

・抓击：单纯向前方挥抓，离开其身边或防御即可。

・小跳扑抓：近距离的小跳，用一前腿挥抓。雄狼的话会最多三连击，期间还可以会配合抓击进行连段。

・后腿抓：当玩家在其背后使用，离开一定距离即可。

・上树飞扑：上树一段时间后向其中一名玩家飞扑，攻击力非常高，在树上期间，FO可以用火球将其打下来，导致其陷入燃烧状态。

・死后倒地：两BOSS时倒地死亡有攻击判定，而且威力非常高，注意不要被压到了。

要点

不同于石熊，这对豹子只会在森林的紧急任务中作为关底BOSS出现，平时则会在森林中乱入（乱入一般只有利齿雌豹），此外在森林的进阶任务也会随机作为关底BOSS。作为关底BOSS时必定成对出现，而且是先雌性后雄性（区别在于雄性头角特别大），当雌性HP降低到一定程度（特点是暴怒咆哮），雄性就会出来帮忙，如果单人挑战的话，由于攻击输出不足，经常会出现被两BOSS围攻的情况，因此只建议组队挑战。

两BOSS的攻击方式差不多，特点是移动速度快，攻击频率高。由于可破坏部位较多，要有效率地全破，一定要有一名RA对可破坏部位逐一打入脆化弹。两前腿被破后，其飞扑动作结束后的转身会站不稳而倒下，另外其进入燃烧状态时大概有10秒无法动弹，这时也是玩家的进攻时机。当两BOSS在关底出现时，玩家可以利用场景背后的小房间，将先出来的雌豹引入其中，可以防止其飞扑挥抓时远离玩家而造成的效率降低（不过相对会危险点就是了）。

雄雪豹 スノウバンサ-



主要出没地	冻土
弱点部位	头部，腹部（倒地时）
弱点属性	火
有效异常状态	バ-ン（燃烧）
可破坏部位	前脚×2，后脚×2，头角，腰角，
对应稀有种	バンサ・エレナ

雌雪豹 スノウバンシ-



主要出没地	冻土
弱点部位	头部，腹部（倒地时）
弱点属性	火
有效异常状态	バ-ン（燃烧）
可破坏部位	前脚×2，后脚×2，头角，腰角，
对应稀有种	バンシ-・エレナ

攻击方式

・各种飞扑&抓击：除了上树飞扑外，其余物理攻击和利齿雌/雄豹完全相同。

・喷冰：两雪豹特有攻击招式，朝前方横扫喷冰，只要躲到其左右即可回避。

要点

冻土探索的BOSS级怪物，利齿雌/雄豹的冻土版本，由于森林的两豹子不太容易出现，按照练级流程，一般玩家会先遇到冻土这两家伙。和利齿雌/雄豹相比，攻击方式无非是少了上树和多了喷冰。陷入燃烧状态后同样会有10秒左右的硬直，玩家要

善用。雌雪豹暴怒时雄雪豹就会出来，组队时玩家尽可能要趁着雌雪豹暴怒时的硬直给予输出，推荐RA这时往头打入脆化弹，然后其余玩家集体瞄头攻击，效率会非常高，当其暴怒完毕后刚好死亡，然后队伍再单独处理雄豹是最理想的状态（此战术对利齿雌/雄豹同样适用）。

猛犸巨象 デ・マルモス

主要出没地	冻土，遗迹
弱点部位	背上的突起，破坏后的额头
弱点属性	火
有效异常状态	バーン（燃烧），ミラージュ（迷幻）
可破坏部位	左角，右角，额头
对应稀有种	ダル・マルリ

攻击方式

投掷冰球： 用鼻子举起冰球往玩家丢过去。距离远时看准回避，距离近时则可以直接走到巨象身边，此为冰球的死角。暴怒时攻击动作加快，而且会2连投。

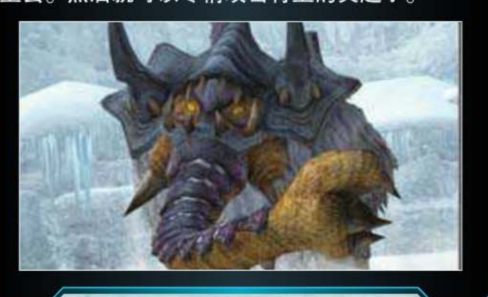
挥鼻奔走： 一边向玩家跑去一边挥动鼻子，带多段伤害，威力很高，尽可能往左右回避。暴怒时速度加快，追踪能力加强。

跳跃践踏： 进行短距离的跳跃向玩家压去，有时候会往后跳离开玩家，暴怒时增加鸣叫后的跳跃践踏，这时巨像落地会对周围地面造成冲击波，尽量离开即可。

挥动鼻子： 往左或右挥动长鼻，攻击范围非常广，HU/FI这类近战职业要做好防御和回避措施，其余的职业由于一般都是从远距离发起攻击，因此大可无视。暴怒时会左右各挥一次。

要点

最初出现在ARKS任务“デ・マルモス镇压”的中BOSS。除了冻土外，还经常在遗迹乱入。该BOSS的可破坏部位都很脆弱，加上攻击大多以近距离为主，远程职业可以很安全地全破部位。此外猛犸巨象的背上能站人，可以借助一些带上升作用的PA技能，配合跳跃一起使用来跳上去。然后就可以尽情攻击背上的突起了。



主要出没地	火山洞窟
弱点部位	头部，破坏后的尾部，关节（伸长后才出现）
弱点属性	冰
有效异常状态	フリーズ（冻结）ポイズン（中毒）
可破坏部位	尾部的水晶
对应稀有种	カタドラール

蓝色伸缩龙 キャタドランサ



主要出没地	浮游大陆
弱点部位	头部，破坏后的尾部，关节（伸长后才出现）
弱点属性	暗
有效异常状态	フリーズ（冻结）ポイズン（中毒）
可破坏部位	尾部的水晶
对应稀有种	カタドラール

攻击方式

- **潜地追击：** 潜入地面，从玩家所在的地面撞上来，只要不停留在原地即可回避。
- **尾巴拍打：** 当玩家在背后时使用，往左右回避即可。
- **伸头：** 正面对玩家时使用，伸头撞击玩家，暴怒时一定几率会3连击。
- **前扑伸头：** 伸头同时短距离前扑，攻击距离更长，在中远距离的玩家也不要掉以轻心。暴怒时会追加旋转攻击，被击中的玩家不但会受到伤害，还会进入眩晕状态。因此暴怒时不要以为左右躲开就没事，应立即远离。
- **头尾2连击：** 先向前伸头，然后立即扬起头往左右其中一侧拍打，然后翻身甩尾打背面。最佳的回避方法是从左右两边离开，不要往背后逃，否则很容易被最后一下击中。

要点

蓝色伸缩龙其实就是伸缩龙的浮游大陆版，行动方式完全一致，只是弱点属性有点不同（而且特别容易中毒）。所以这里就一起说了。玩家主要攻击位置都是尾部，一来破部位，二来弱点效果最好。伸缩龙所有攻击的范围和判定都很大，即使在中距离发动攻击的玩家也要留心。特别留意暴怒时的眩晕效果，一定要尽快解除，若不幸被击中，在HP未满的情况下再次遭到攻击，情况就会很危险。

伸缩龙 キャタドラン

火山龙 ヴォル・ドラゴン



主要出没地	火山
弱点部位	头部角，背部角
弱点属性	冰
有效异常状态	フリ—ズ（冻结，腿部会结冰）
可破坏部位	头部角，背部角，尾巴
对应稀有种	バ—ン・ドラ—ル

攻击方式

・火球：停止攻击伏低身子看向目标，停顿约2秒后喷出一枚巨大的火球直线飞向目标。发动动作略为明显，再加上火球横向判定不大，一般来说横向按闪避就可以安全躲过。

・突进：稍微后退以后，向一个目标直线冲去，持续一段距离，火焰跟本体的冲撞均有攻击判定，但是不会拐弯，所以后退或者是绕到侧面即可轻易回避。

・潜地：头朝下钻入地下，然后数秒后从一个目标脚下用头角撞击，钻出前地面会有抖动效果并且附带音效。保持移动就不会被撞到。

・火焰吐息：嘴部喷出放射状的火焰，喷向正面180度的一个目标，持续一段时间。看起来范围很大但其实判定距离很短，向后或者是向其身侧跑动就可以确保安全。

・火焰吐息+突进：嘴里喷火向一个目标直线冲去，持续一段距离，发动时只会往一边拐弯，所以观察一下再往其反方向回避即可。

・转身横扫：玩家站在火龙身后时，火龙会用尾巴来回横扫两次，钻地2次后则扫尾变为4段连扫。向其身下跑就不会被攻击到了。

・岩浆喷发（单体）：火龙抬起两只前爪轮流猛击地面，接下来一个目标脚下冲起灼热的岩浆将目标击飞。发动时伴有岩浆喷发的音效和台词"杀す！"。地面也有红色的光效，稍微移动几步就可以回避。

・岩浆喷发（群体）：黄金状态下才会使用，两只前爪轮流猛击地面的同时伴有画面晃动的特效，地面也会发出响声，短时间过后火龙身体周围随机喷出岩浆。玩家的正下方也会喷出岩浆，此时建议专心移动回避等待其动作结束。

・头部撞击：火龙用头部的角挑飞面前近距离的单位，近战单位可以用滑行紧急回避

・压杀：火龙会飞起来向目标单位踩下去。有一定程度的追踪性能，而且其有效的攻击范围比视觉上看起来的要稍微大一些（尤其是龙身前方），当其身前有其他目标的情况下，这招的追踪性能会下降，被接近的时候斜线跑至其侧后方就可以了。

・火龙弹：2次钻地以后才会发动，火龙会飞起来浮在一定高度，然后看向目标单位。蓄力数秒后吐出一发攻击范围很大的金黄色火球，蓄力时会持续追踪目标的位置。火球威力巨大，致死率高达99%。回避方法是跑向龙的正下方然后保持在他尾部的位置不停地跟它绕圈。实在来不及的话就用大剑之类的武器按住防御硬吃一发。或者是在火球爆炸之前不停地奔跑并在爆炸的瞬间连续回避。

要点

场景任务火山探索的BOSS。大BOSS级怪物。比较稳妥的做法是先绕到它身后打掉尾巴上的晶体，火龙就会陷入硬直状态并将尾巴插入岩浆进行修复。趁此时猛击其头部或者其他弱点进行破坏，如此反复数次即可击破。如果队伍里有RA配备脆化弹则更为简单，进场先脆化尾部晶体并击破，之后轮流脆化破坏头部角，背部角，面部这三个部位，每个部位破坏后火龙都会倒下一段时间，如果伤害足够的话甚至可以连续破坏部位打断其修复尾巴的动作，让他死都修不好。或者让法系职业用冰系法术不停对其腿部进行攻击，有一定概率使其双腿冻结而暂时无法行动。近战居多的情况下直接打脸会比较方便。需要注意的是死后尸体倒下会有攻击判定，伤害在高难度下会变得很可怕，最好不要站在尸体下方，一个不慎可是会被砸死的哟。

结晶龙 クォ-ツ・ドラゴン

主要出没地	浮游大陆
弱点部位	头部（部位破坏后）
弱点属性	暗
有效异常状态	ポイズン（毒）
可破坏部位	头部的水晶，尾部的水晶，翅膀上的水晶×2
对应稀有种	クリス・ドラ—ル

攻击方式

・激光：用来攻击远距离目标，头部看向目标后从口中吐出直线激光，发射1～2次，有时还会一边摆动头部一边喷射激光进行横扫攻击。一定概率附带混乱状态。

・突进：稍微后退以后，翅膀收拢，向一个目标直线冲去，不会转向，所以往其侧面移动较为安全。只有一段判定 。一定概率连续撞击两次，狂怒后动作加快，连续撞击次数变多。

・光弹：结晶龙仰天长啸，张开翅膀，从两边翅膀上发射2×3枚带跟踪性能的光弹攻击最高仇恨的目标，在光弹靠近时连续移动可以轻松回避

・光雨：结晶龙长啸一声后张开翅膀，在其头部上方出现数枚蓝色晶体，不到一秒后在其身体周围降下多段攻击的激光之雨，约8HIT，伤害很高，建议拉开距离脱离范围回避。一定概率附加混乱效果

・转身横扫：玩家站在火龙身后时，结晶龙会用尾巴来回横扫两次，往后退予以回避。

・俯冲撞击：结晶龙会张开双翼，此时双翼喷出蓝色火焰，短时间后冲向一个方向的地图外部，到达一个很远的距离时再转向从空中俯冲攻击。分为贴着地面直线撞击和悬停在天空后用头槌砸向指定目标两种形式，头槌在一些情况下会附带一段撞空的假动作，攻击完以后头部会冲入地面，有一段略长的硬直可以利用。在被撞击前保持侧向移动转圈则回避起来不会有什么问题。

要点

场景任务浮游大陆探索的BOSS。大BOSS级怪物，因为其机动性较高加上身体过长，很难绕到背后进行攻击。值得一提的是如果自动锁定了头部的话，由于其攻击动作幅度过大很容易导致近身时屏幕乱转的问题，对近战来说非常麻烦。尾部跟头部的结晶均可以击破使其进入倒地硬直，并且头部结晶击破后变成弱点部位，受到两倍伤害，且每受到一定程度的伤害还会再陷入硬直（可以强制打断它的攻击动作），配合毒武器对其造成污染状态的话伤害会变得非常的高（约为破坏前的4倍），当有RA的脆化弹＋毒＋一定的火力时，对付结晶龙会变得非常的简单，一队人对着头部结晶猛砸，RA保持脆化状态就可以无伤讨伐。其他需要注意的就是结晶龙的所有攻击伤害都较高，野生乱入的更是威力惊人，在其死后会与火龙一样，尸体倒下来还会造成一段攻击判定，要注意不要被砸到了。



机甲种

强袭变形机 トランマイザ-

主要出没地	地下坑道，沙漠
弱点部位	背部散热器（散热时打开）
弱点属性	电
有效异常状态	ミラ-ジュ （迷幻）
可破坏部位	无
对应稀有种	トランゼクシア

攻击方式

二足形态

・爪击：身子略为旋转后挥动爪子蓄力一击（左爪向左转，右爪向右转），动作较快，纵向判定范围较大但是水平判定范围较窄。向攻击侧的外侧回避或是向后拉开距离较为稳妥（有时会两侧连续发动连击）。需要注意的是爪子挥动时会往前滑动一小步，所以请正确判断距离。

・ 突进：向一个方向直线移动，连续用拳头攻击地面6次后，跳起来双拳砸向地面，砸地的时候会突然朝目标转身（甚至可以180度回旋），所以在侧向闪避躲开直线突进后，稍微保持距离较好。动作结束后会打开尾部散热器露出弱点发呆数秒。

・ 放电：双爪交叉以后对正前方极近距离放出黄色火花，适时后退基本不会中招。

・ 导弹：肩部导弹发射器打开，放出数枚导弹攻击仇恨值最高的目标。被一枚击中就会连续中弹硬直致死，属于即死技，与躲避其他跟踪导弹一样连续移动＋回避躲闪较好。

车形态

・ 机枪：从履带正前方的机枪处放出弹幕，可以在移动的同时进行攻击，子弹只会对其正前方放出所以较容易预测弹道，但是要小心其转向。

・ 爆裂弹：本体静止，发出明显的机械音以后对准前方发射3枚爆裂弹，弹速超快但是射击角度较小。从一侧向另一侧按顺序发射，角度约为正面120度，伤害略高，向其身后回避或是与其炮塔同步转向都可以比较容易的躲开。

・ 导弹：性能与二足形态的一致。

要点

坑道的中BOSS，出现在大型变形机甲种击破的ARKS任务里，4人的情况下最多会出现三只（同时在场最多2只），除了尾部散热器打开时以外没有任何弱点部位，攻击动作与转向均十分灵活，且会根据目标的距离灵活切换形态。其软肋就是二足形态的攻击距离和缓慢的移动速度，使得远距离职业可以在其攻击距离外保持距离地干掉它（简称“风筝”）。在有脆化弹的情况下，对准躯体脆化可以非常迅速地搞定他。近战系最好合理的地利用其散热器开启的时间进行爆发，车形态下较难近身。



巨型战舰 ビッグヴァ-ダ-

主要出没地	浮游大陆
弱点部位	腹部核心（腹部装甲开启后）
弱点属性	电
有效异常状态	无
可破坏部位	全部共49处（图中红色部分）
对应稀有种	キングヴァ-ダ-

攻击方式

・主炮：战舰前部面板打开，露出左右各两门主炮，短时间蓄力后对单个目标齐射，伤害极高，属于秒杀技。

・CIWS：战舰舷侧配备有两边各4门CIWS机枪，对靠近的目标连续放出弹幕攻击，弹速不快，看到了再侧向闪避是可行的。

・正面炮塔：在战舰斜前方各有2座的小型炮塔，攻击间隔较CIWS略大但是射程威力、弹速都相对较高。

・火箭发射器：在两侧舷梯处有各3门火箭发射器，会沿着舷梯上下移动以便攻击船下或者是甲板上的目标，发射出来的火箭不会跟踪，保持移动即可较好地回避。

・导弹发射器：两侧各六架共计12架导弹发射器，处于战舰的尾部高台上，会持续不断地用导弹弹骚扰玩家，每台发射器的目标均随机并可以独立锁定目标，在导弹发射后，目标的脚下会出现红色标记并带有警报音效，2秒后向红色标记处落下。一样是保持机动轻松回避。

・导弹发射器（头部）：战舰人型部分的头部有两根巨大的导弹发射管，其发射导弹比尾部发射器更大，威力更高，追踪性能更好。同样的，导弹飞处后被攻击目标脚下有红色标记以及一个落下的箭头。

・火焰喷射器：两侧导弹发射架下方的跳台上各有2具火焰喷射器，共4具，不会转向，只会对前方靠近的目标进行攻击，但是伤害不俗兼之伤害间隔极短，很容易被秒杀，建议从侧面或者远处进行拆除。

・机炮：腹部两侧各有两门机炮，共4门，会间歇性进行短连射攻击目标，同侧的炮所锁定的目标相同。

・热线发射器：在战舰人型本体的背后，不攻击时呈折叠状态，攻击时双手抬起，在靠近甲板的位置展开，约半秒蓄力后发射高温冲击沿着甲板飞行，判定宽度比甲板略小，靠近甲板边或是跳起来都可以回避。

・腹部发射管：人型本体腹部装甲可以打开露出短且粗的腹部发射管，有3种攻击模式，发射激光/制造巡逻机器球/吸入气流捕获玩家后击飞。在发射激光时不能转向，只能沿着炮管方向直击（有时会转至甲板侧面然后发动主炮横扫甲板，此时跳下船回避较好），发射前伴有蓝色光效；制造巡逻机器人时或放出橘黄色的光；发射攻击没有什么征兆，站在两臂之间的正面的话很容易中招，但是伤害不高而且只会攻击单个玩家，所以威胁不大。

・机械臂：人型部位的主要武器，攻击分为单手横扫，以及单手由上往下的拍击两种，发动攻击之外的时间可以站立在上面。横扫时有很明显的向外侧移动蓄力动作，攻击范围为正前方扇形范围地面，躲在其躯体后方/跳起/在背打到的瞬间紧急回避均可。拍击时手部会抬起到一定高度然后笔直地砸下，整个手臂的正下方均为攻击范围，稍微移动几步就可以轻松回避。

要点

地下坑道探索的大BOSS。当作为紧急任务出现时可以12人同时挑战该BOSS。其体积是目前《PSO2》里最大的。身上可破坏部位众多，每击破一个部位都可以增加一个物品掉落。HP很高而且几乎没有弱点部位，所以火力不够的时候

会显得比较难以下手。其众多武器的协同攻击更是烦人，所以建议先拆除船身上的武装，再慢慢对付人型本体。人型本体除掉头部发射器后，只能同时作出一种攻击，由于其超大的硬直使得对付本体相对来说非常简单，在破坏掉腹部发射管以后可以看见腹部动力核心，有弱点判定，爬上腹部的楼梯无脑猛击即可。需要注意的是死后会发生大爆炸，需要及时脱离甲板防止被炸飞（不会造成伤害）。

黑暗种

黑暗佛·艾尔达 ダ-クファルス・エルダ-

主要出没地	紧急任务
弱点部位	胸口的核心，头部的红点，手腕，掌心
弱点属性	本体：无　弱点部位：电・光
有效异常状态	ショック（感电），ジエルン（弱攻弹）
可破坏部位	形态Ⅰ：手腕×6 形态Ⅱ：手腕×8
对应稀有种	无

攻击方式

能量弹：一只手移向身体侧后方蓄力，然后推出一团暗黑能量球，手掌带击飞效果，射击系武器翻滚无敌时间较短比较难回避，其他职业在被打到前一瞬间回避即可。

推手：缩回身体一侧的手臂，锁定玩家的方位后用力向前推出，直线上可以贯穿整个甲板所以侧向回避较好，在形态II下会追加一组（每边一只）无法破坏的手进行攻击，杀伤范围更大。

激光：最顶上的两只手掌心会配合攻击动作放出激光在地上沿直线切割。

挥手：用手来回舞动，如同打苍蝇一般，退到甲板末端就不会被攻击到。

巴掌：转动身体并用手配合扇动，威胁性很小。

砸地：双手握拳砸向面前地面，发出一道蔓延的冲击波。看准的话就很好躲避。

陨石：本体飞离甲板，在很远的距离用手抛掷陨石击向玩家，注意地上红圈躲出范围即可。

召唤手：天上不定期出现小型的ファルス・ア-ム砸向地面，横向躲避即可。

头部激光：形态Ⅱ追加，身体向下缩，用头部核心发出激光横扫甲板，甲板4个角落都是死角可以轻松躲避。

砸地：形态Ⅱ追加，抬起半边身子然后用一侧的手猛击甲板前端，躲后面就OK。

黑洞：在甲板正中间放置一个黑洞，将所有玩家吸向黑洞，并抬起身体用屁股砸向黑洞中央。伤害极高，几乎可以说是秒杀除HU外一切职业（不刻意堆血的情况下），应对方法是在黑洞出现时便背对黑洞按住摇杆开跑。或是在屁股撞击下来的瞬间利用回避无敌时间躲闪。

要点



紧急任务限定的超BOSS级怪物（12人任务），俗称大佛，据说破坏它所有手腕（最下方两只除外）会提高物品掉落率，所以尽量拆完比较好。形态Ⅰ受到50%HP的伤害或是破掉4只手以后便会进入形态Ⅱ（手全部复生并且捂住胸口的手腕松开参战），要想破坏手只有在其攻击时伸长的情况下对手腕的红色弱点部分进行攻击才能破坏。直接攻击掌心或在其未路出弱点时是无法破坏的。

当其进入感电状态的时候，所有手腕都会倒在甲板上，这是击破这几只从来不近战打人的手的惟一机会。本体的HP有限，每只手的HP都是独立的，请尽量把手全部击破以后再攻击本体。注意最下方两只手（形态Ⅰ捂住胸口，形态Ⅱ最靠近胸口的那一对，攻击时位置会发生变化交叉在中间）无法破坏。随着血量的减少。对感电的抗性也会越来越高，所以尽量在其麻痹的时候配合RA脆化弹的标记集体破坏指定的手。

佛·修纳尔 ファルス・ヒュ-ナル

主要出没地	紧急任务・主线任务
弱点部位	胸口的核心
弱点属性	本体：电・光　刀：电
有效异常状态	无
可破坏部位	武器
对应稀有种	无

攻击方式

・二连击：将拳头巨大化攻击两次，带有击飞效果，攻击有明显的准备动作，向侧面回避即可。

・追尾冲击波：向地面放射状放出数条如同蛇一般的冲击波追击玩家，分为发射1条/3条/5条，以及跟踪/不跟踪的情况，同时发射多条的话，其弹道速度也会相应变慢，但是相应的追踪性能也增加了。

・防护盾：在身边创造一个防护罩为其格挡伤害，数秒后爆裂并造成小范围伤害。

・后踢：对身后的近距离目标进行攻击，有击飞效果。

・飞踢：跟双小剑的シンフォニックドライブ很像，向后跳起浮在空中腿部蓄力发光，然后踢向玩家。踢的过程中飞行速度十分的快，回避需要把握好恰当的时机。在拔刀的前/后这个动作的蓄力时间会发生变化。

・地狱落：抓取一个目标然后跳起来向地上投掷。

・地裂：用拳头猛击地面，眩晕周围单位并放出数道沿着地面移动的黑色冲击波。冲击波沿渐开线轨迹扩散并且射程很长，有多段HIT，所以中了这招很容易在硬直中连续中弹被瞬间秒杀，回避的话向扩散开来的圆弧内部回避即可。在HP低至一定程度时，动作结束后即进入拔刀模式。

・斩击：拔刀模式时使用。向前方挥动刀进行二连击，精准度非常高，但是速度一般。

・升龙：拔刀模式时使用。将双小剑PA クイックマ-チ与大剑PA ライジングエッジ组合而成的连续技，经常会与斩击衔接使用，几乎是即死技。

・剑气五连击：拔刀模式时使用。跟长枪PA スピ-ドレイン很类似的连续放出冲击波。此时剑气攻击判定与实体剑判定不同。攻击间隙小很难找到机会反击，安心回避比较好。

・光之剑：拔刀模式时使用。与大剑PA很类似。动作比玩家放出来要快并且最后一下会发出三路冲击波，而第二段则变成360度斩击，特别需要注意。

・刀投掷：拔刀模式结束时使用。将刀转换成光束并投出，如同回旋镖一样在空中浮游飞行，虽然伤害不高但是会打断玩家的行动，非常讨厌。

要点

BOSS级，作为大佛巨躯的人型态。这家伙十分的危险。随机出现在各个地图的探索中，在劫持事件时，他会与你们队友的克隆人一起出现，造成很大的麻烦。与其交战时切记不要太过侧重于输出而无视回避。同等级时他可以轻易地秒杀玩家。

他会向玩家释放一定时间内减少最大生命值的异常状态，可以净化解除。拔刀模式下这家伙十分的危险，在拔刀模式下把刀击破了的话就会强制转回拳头模式。光属性的攻击可以对刀身造成巨大的伤害，RA用脆化弹标记刀身配合队友可以快速摧毁。而模式转换之间的空隙很大，可以充分输出。脆化弹+法术的追踪攻击可以在很安全的距离下干掉修纳尔。



暗黑龟 ゼッシュレイダ

主要出没地	遗迹
弱点部位	头部，被打翻之后的胸部核心
弱点属性	电・光
有效异常状态	无
可破坏部位	双手腕，双腿，背部炮口×4
对应稀有种	リグシュレイダ

攻击方式

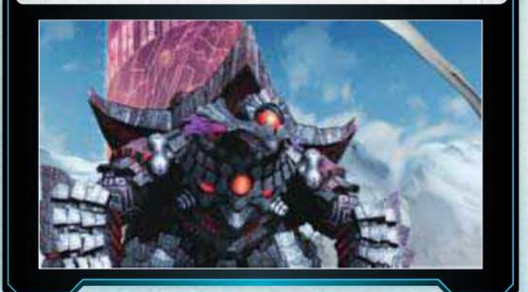
・**左右挥拳：**站立时突然停顿，两只手分别抬起并轮流向面前戳刺一次，攻击有明显的准备动作，侧向回避即可。

・**动力冲刺：**主动趴在地上，然后身上的喷射口喷出火焰，向随机方向进行数段连续的冲撞攻击，此时背部的炮口有可能同时发射随机掉落的能量弹。回避方法很简单，在它冲向你时向后闪避即可。

・**能量箭：**站立时突然转身背对玩家，从身上的炮口发射若干枚箭形态的跟踪弹攻击玩家，速度快射程远威力不俗，兼有不错的跟踪性能使其成为乌龟的杀招之一，回避方法是在命中前短时间连续回避/高速变动位置，跟对付变形金刚/结晶龙的导弹一个办法。

・**大回旋：**趴倒在地开始旋转的同时做不规则圆周运动，并且背部炮口同时喷射能量弹。保持移动就可以轻松回避。

・**践踏：**抬起一边的脚约0.8秒后用力蹬踏地面，对站在附近小范围地面的单位造成眩晕效果，中了以后很容易被连续技秒杀，回避方法很简单，向后闪避拉开距离或者在踩到地面前看准时机跳起来。



要点

场景任务遗迹探索的BOSS，大BOSS级怪物，注意其除了头部跟躯体之外的位置是无法锁定的，因此远程系职业在部位破坏时稍微有些苦手，要集中攻击弱点只能靠TPS视角手动瞄准。最麻烦是背后的4门炮很难破坏（虽然破坏以后依然可以用来发射），比较好的方法是在其被打翻时近身输出破坏。其手部及腿部部位破坏后均会陷入一段时间的硬直。在有脆化弹的情况下利用得当可以使其连续硬直。

暗黑熊 ウォルガーダ

主要出没地	遗迹
弱点部位	双肩红色核心
弱点属性	电・光
有效异常状态	ショック（感电），パニック（混乱）
可破坏部位	无
对应稀有种	アロナガーダ

攻击方式

・**左右挥拳：**近距离挥拳，攻击有明显的准备动作，很好回避，暴怒时会演变为2～3连击。

・**擒抱+投摔：**近距离抓住玩家后进行投摔，投摔伤害超高，若等级与玩家相近的情况下，一般会即死。擒抱双手会张开，近战玩家要立即回避离开，若不幸被抓住，就要立即摆动摇杆尽量挣脱。

・**转身横扫：**玩家背对或侧对的时候，有可能背手横扫，属于熊系（猴子系）共同动作。

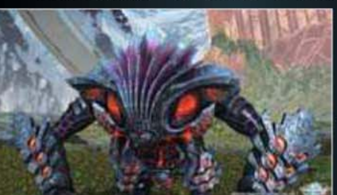
・**推手：**最有特色的攻击，身子前倾并抖动，然后向目标玩家直线突进并连续释放推手，单次威力不高但是不会击飞玩家，因此位置不好时很容易被打成硬直后吃下多段攻击秒杀，暴怒时推手动作和前进速度都会加快。

・**飞扑：**看着玩家然后合并双手双腿蹬地，在空中滑翔着向玩家撞过来。距离十分的远，整个飞行动作中判定只有一段，但到其起身之前一直都会有撞击判定，可以看准时机在撞上之前格挡或闪避，威力大，暴怒后飞扑倒地时起身速度显著加快，蓄力准备动作加快。

・**践踏：**抬起一边的脚约0.8秒后用力蹬踏地面，对站在附近小范围的单位造成眩晕效果，中了以后很容易被连续技秒杀，回避方法很简单，向后闪避拉开距离或者干脆看准时机跳起来。

要点

ARKS任务“ウォルガーダ歼灭”的BOSS。中BOSS级怪物，注意其弱点位置是无法锁定的，大部分时间主要是攻击肚子，



要集中攻击弱点只能靠手动上前，或者远距离职业开TPS视角瞄准攻击。最麻烦是愤怒后的连续飞扑，飞扑时即便是其落地减速滑行时依然有攻击判定，这点需要注意。另外4人挑战时ウォルガーダ歼灭任务时最多会出现3只（先同时出现两只，击倒其中一只后出现第3只）。且其飞扑有效范围极大，最好找人先吸引一只的火力其他人集火另一只。

沙漠甲虫 グワナ-ダ

主要出没地	沙漠，走破演习ナベリウスⅡ
弱点部位	红色的腹部，双镰之间的头部
弱点属性	火・光
有效异常状态	バーン（燃烧），パニック（混乱）
可破坏部位	无
对应稀有种	ログベルト

攻击方式

・左右挥镰：近距离转动身体用头扫动并击飞玩家，发动前身体会转动，一般用于攻击身后的目标。

・潜地：抬起身子然后将大半躯干潜入地面，只留双镰跟头部在地面上，然后向目标玩家直线突进并撞飞沿路玩家，因为前进过程中不会转向所以侧着走就可以了。

・流沙：抬起身子进入潜地状态，与潜地不同的是连头部也几乎完全埋进地面只留双镰跟脸部，然后对对以其为圆心的大范围地面施加吸力，持续约8秒，当有中立怪或玩家被吸至双镰之中时便会跃起夹住目标，进行一段长时间的绞杀。伤害判定为动作做完以后的一瞬间出现，并且伤害超高，对非打击系职业几乎都是秒杀。回避方法为按住收起武器按住方向键向远离它的方向跑以对抗吸力（武器为展开状态时移动速度减半，无法对抗吸力）。

・潜地撞击：在其消失于地面的时候，过一段时间便会发出呼啸声从玩家身下地面一跃而出攻击玩家然后缩回地下。偶尔会在攻击落空后保持冲天姿势硬直。回避方法是在听到声音的时候保持跑动即可。

要点

场景任务——沙漠探索的BOSS。中BOSS级怪物，出现时会携带大量 グワナ-ダ・ビット（触手），动作硬直很大但是会经常性地进入潜地状态不便攻击，触手会甩动攻击玩家，或者是从地面下钻出并抓住玩家（可以连打方向键摆脱），当触手全灭的情况下，它会发出惨叫浮出地面并露出腹部的弱点，比较有效的攻击方法就是在运动战中扫灭触手然后在硬直时集火腹部，或者让RA用脆化弹标记头部然后集中火力。值得一提的是触手每过一段时间都会重生，但是在发动流沙时它会将自己的触手全部吸向中央，此时用群体攻击的PA即可轻松做到一瞬间全灭触手，风系的ザン对付触手如同割草一样非常好用。当4人同时进入沙漠探索区域3的传送门时会出现3只+大批杂兵（先同时出现两只，击倒其中一只后出现第三只）。因此组队时最好先集中火力干掉一只。



注：近战系的一些附带昏眩效果的PA（如拳套，大剑）可以将其击晕一段时间，打断其绞杀动作并救下队友。可以合理利用来对其进行输出。

黑暗甲虫 ダ-ク・ラグネ

主要出没地	走破演习ナベリウスⅡ
弱点部位	背上的红点
弱点属性	火・光
有效异常状态	无
可破坏部位	四足（每只脚可以破坏2次）
对应稀有种	ダ-ク・ラグアニ

攻击方式

・黑暗血刃：后足左右迈开站定，挥动双爪向前方扇形范围随机放出四轮沿水平方向飞行的血刃，跳起来或者躲到障碍物后都可以轻易回避。躲在他前腿外侧便不会被攻击到。

・黑暗雷阵：仰天长叫一声，双爪抬起，然后附近大范围的地面上出现血红色的雷球，1.5秒后出现落雷攻击玩家。落雷伤害范围较小，跑动即可轻松躲开，但是多人协作时可能由于跑位重复造成被雷包围的情况。需要注意的是其身体下方不会出现落雷。

・前爪绞杀：近距离用两只前爪交叉一次，攻击面前的玩家，准备动作是双手上扬，后退或者冲进他身下都可以轻松回避。

・后腿横扫：玩家站在其身后的时候，甲虫可能用一只后腿横扫一下，基本没有准备动作所有回避比较看反应速度，向后或者向腿外侧闪避即可。

・放电：用来对付龟缩在其身下的玩家，仰天长叫一声以后，身上带有电光的同时左右扭动身子压向地面。伤害略高且带击飞效果，退出其身体下方就基本不会中招。

・泰山压顶：当地形不好或者仇恨目标离其较远时，甲虫会双腿使劲蹬地跳起滞空约4秒钟，落地时对其身体下方的单位造成伤害并带有眩晕效果。因为它跳得实在是太高了所以很好躲，需要注意的是，这招分为压人跟拉开距离两种用法。拉开距离时很大概率会转向玩家施展一轮黑暗血刃；而在压人的情况下头部会朝向目标，观察一下轨迹然后跑出其身下即可。

要点

作为黑暗种会随机出现在各种多人地图。大BOSS级怪物，特点就是皮厚肉糙，弱点在较高的背部使得非远程职业几乎无法攻击到。四只脚的装甲可以破坏，视觉特效为铠甲裂开并出现血色电流→铠甲崩散，在铠甲崩掉的时候甲虫会失足倒下并眩晕一段时间（约10秒），建议集中火力轮流破掉四只脚并利用眩晕时间集中火力对背上的要害输出伤害，有RA的脆化弹协助的话会变得非常好打。FO/TE可以直接锁定背部要害用法术直接攻击。





掌机化后的《PSO2》，素质让人十分满意，惟一遗憾是PSV版所用的频道出怪数量比PC版略少，不过为了让游戏拥有更好的流畅度，这点牺牲也是在所难免。不论是原PC老玩玩家，还是未玩过本作的PSV新玩家，在这里都强烈向各位推荐，PC+PSV双端联机游戏相信会带给玩家全新的体验。

文 宇宙人 美编 sienna

攻略透解

ACT	动作	PSV
闪乱神乐 忍者对决 少女们的证明		
乱カグラ SHINOVI VERSUS－少女达の证明－		
Marvelous AQL	日版	2013年2月28日
1～4人	6980日元	无对应周边

以全新姿态登陆PSV的《闪乱神乐》终于如期与大家见面，借助新平台的特性本作有了很大的进化，当然邪恶元素也变本加厉。本期为大家送上本作的实用攻略，下面我们一起进入游戏吧。

基本操作

战斗部分	
按键	作用
○键	短冲刺
长按○键	奔跑
× 键	跳跃（可进行二段跳）、受身
□键	轻攻击
△键	重攻击
L 键	忍转身
R 键	防御，攻击命中瞬间可防反
左摇杆	角色移动
右摇杆	控制视角
方向键↑	挑衅
方向键↓	强制脱离（爆霸）
触摸屏	锁定敌人（非大众脸优先锁定）
背触	调整视角（需要到菜单中预设）
Start 键	打开主菜单
Select 键	查看当前角色技表

AVG 部分	
按键	作用
○键	下一句话
× 键	下一句话
□键	隐藏文本窗口
△键	对话快进
↑ 键	前文内容
L 键	下一句话
R 键	重播语音
Start 键	跳过剧情



四大参战势力

本作参战的角色总数多达 20 名，她们按 5 人一组的方式被分配到 4 个势力中去，每个势力有各自对应的剧本以及流程。游戏过程中玩家可以在这 4 个势力间自由切换。游戏初期只有三个势力可以选择，“焰红莲队”是隐藏势力，要先完成了其他三个势力的《新说少女忍法帖》之后才能开启。



TIPS：如果在势力选择画面中同时按住 L 键和 R 键，并输入↑←→↓↑→←↓↑→↓←↑↑←↓→↑就能马上解锁焰红莲队。

忍部屋设施简介



任务

进行游戏单机流程内容的模式，里面有三个选项，分别为是——

新说少女忍法帖：以“学炎祭”为中心，讲述 4 个实力之间互相斗争的主线剧情任务。每个势力一共有 5 章，每章大约 4~5 个任务左右。基本上是将所有角色都战个遍。每个任务第一次挑战时有角色限制，之后可以用同势力的其他角色反复挑战。获得的评价是每个角色独立清算的，任务列表菜单中会显示该角色曾经取得过的最高评价。另外，按下→键可切换到高难度，敌人的兵种配合以及攻击意识等方面会大幅强化，建议熟悉游戏或等级提高了之后再挑战。

百华缭乱记：以角色为中心的短篇外传故事，剧情以搞笑为主。每个角色都有 5 个固定任务，即使完成了也不能切换角色。每完成一个任务会自动进入下一个，但可以选择放弃任务返回忍部屋。这个模式的任务没有高难度版，而且整体难度比主线要低，容易获得经验值，如果想主线打得轻松一些可以先完成这些支线。

训练所：教学模式，有“基础训练”和“自由训练”三个选项，刚接触游戏的玩家可以先完成“基础训练”熟悉游戏的操作。

忍道场

进行联机对战的地方，玩家可以利用 Wi-Fi 连接 PSN 跟世界各地的玩家对战，或者连接本地网络跟身边的好友对战。

更衣室

自由给角色更换服装的地方，游戏的服装分制服、忍服、下着、发型、装饰品 5 种类，制服是角色标准服装，在忍部屋或者开始任务时所穿的衣服，忍服是发动忍转身之后所穿的战斗服，下着则是发动命驱之后展现出来的内衣（如果忍服被二段破坏之后胸部会贴着相同款式的乳贴）。装饰品可以通过购买空格的方式增加可装备的数量，最高能同时装备 5 件饰品。此外，饰品还可以自由设置装备位置，以及具体坐标，摆放角度以及缩放大小。使得设计的自由度更高。设置好的衣服可以按 Start 键登陆保存起来，进行对战的时候就能快速切换这些预设好的

服装了。

此外，更衣室里还可以利用触摸屏以及陀螺仪对妹子进行各种骚扰，而且还有特殊奖杯……

资料室

查看剧情 CG 画像，片头动画，音乐和语音鉴赏的地方。解锁 CG 画像、音乐这些项目除了要通过了相关剧情之外，还要到购买部花钱买了之后才能在资料室中查看。角色语音需要通过了对应的《百华缭乱记》，并且到购买部买了后才能解锁。最后一个选项卡则是玩家的战绩，记录了总经验值、累计击破敌人数、最高连击数等数据，其中有不少跟奖杯有关，因此对刷奖杯有不少帮助。

购买部

主要是购买各种服装、饰品，以及资料室数据的地方。玩家可以通过完成主线任务来获得金钱。金钱和购买记录是四个势力共通的，比如一件服装某个势力已经买过，其他势力不用重新购买也能穿。一开始的商品数量很少，玩家要通过完成主线和支线各种任务之后才会慢慢开启新商品。

另外，商店还有“下着おみくじ”的选项，这个是让玩家通过捐钱抽签的方式获得新内衣的模式，内衣数量一共有 98 种，每次都会随机抽取一件，抽到重复的会马上以 20 钱的价格卖掉。每次抽奖可投入的金额最低 100 钱，最高 9900 钱，给的钱越多，出现新内衣的概率会相对越高。不过按照笔者的经验，前 60 件就算只投 100 钱也能高几率（约 90%）开出新内衣。而剩下最后 15 件左右的时候就算给 9900 钱概率也依然很低。剩下最后 1 件内衣时给 100 钱出现几率是 1% 左右，但给 9900 钱也就顶多 3%，因此每次都投 100 钱就够了。

此外，玩家可以通过购买 DLC 币的方式来抽内衣，每个 DLC 币价格 100 日元，使用后必定能开出新内衣。

交代



更换角色的画面，主要是让玩家选择在基地中走动的角色。这个界面中按△键可以查看角色的技表，按□键可以查看详细参数和状态。

角色能力状态



段位：相当于角色的等级，通过积蓄一定量的经验值就能升级。同时能力也会有所增强。
经验值：升级所需要数值，可以通过完成任务获得。画面中显示的数值是角色获得了的经验值总量。
体力：数值越高，角色能遭受的攻击量越多。
攻击力：数值越高，角色给予敌人造成的伤害越高。
防御力：数值越高，角色受到攻击时扣减的体力越少。
属性熟练度：三种属性以及对应的熟练度。



战斗系统详解

战斗画面



1. 角色头像
2.HP 槽
3. 忍法槽
4. 连闪数
5. 敌人
6.BOSS 残余 HP
7. 异常状态

视角操作 & 锁定



本作操作视角的方法除了用右摇杆之外，在菜单中设置之后还可以利用背触板来调整。背触板可以设置左、右半边以及全有效，只不过全版面容易出现误操作，因此笔者选用左半边调整。设置好之后，游戏中只要用手指在后面划动即可方便调整，轻点两下就会自动复位到背后视角，但是灵敏度不太好，真正操作起来需要时间适应。

而即将发布的 Ver 1.01 更新将能让闲置的方向键←、→也可以调整视角。而按 R 防御也可以自动复位。

轻重攻击 & 连段

类似于“《无双》系列”，本作所有角色都有轻重两种攻击，根据技能表玩家可以使出非常丰富华丽的攻击动作。角色初期能使出的连段非常有限，要升到特定等级之后才能解锁后续的连段动作。此外本作增加了长按功能，部分角色特定招式长按之后可以增加威力和效果，当然实战中也会打来一些动作延迟，所以如何运用值得玩家思考。

飞翔乱舞



一套连段中部分招式会有绿色圈圈起来，这些招式击中敌人后能将对方打飞，并且画面会出现绿色光圈以及特殊音效提示。这时按下○键就能追上去在空中施展更加华丽爽快的飞翔乱舞攻击。飞翔乱舞的攻击动作跟普通空中连击不同，它更加偏重于连击数和提高伤害。阴阳变华属性提升到一定段位以上后，飞翔乱舞最后一段会出现绿圈，这时可以再打飞敌人并出一次绿圈追击。从而进行循环的飞翔乱舞。阳属性（忍转身状态）离地后最多能进行 5 次飞翔乱舞，阴属性（命驱状态）最高只能进行 3 次，而闪乱属性可以无限次循环。此外，本作中飞翔乱舞在 BOSS 战中作用大大降低，高难度下 BOSS 在空中会使用受身，并且会以迅雷不及掩耳的速度使出空中重攻击反击，或者发动飞翔乱舞合闪。

飞翔乱舞合闪是当玩家用飞翔乱舞再次打飞 BOSS 或敌人之后，对方紧急受身并且反击从而进入的双方角力的阶段。此时要快速搓按键或者摇摇杆，令画面下方自己的能量槽压过对方。压制胜利的话能让对方陷入眩晕状态飞走，而我们按下○键也可以追上去给予追击。

防御 & 防反

防御是本作新增加的动作，利用防御可以防住大部分角色的攻击。本作的防御是全方位的，只要按住 R 键，不管敌人从哪打过来都能挡。但是要注意防御状态下如果连续受到攻击会遭到破防。部分角色的攻击以及秘传忍法也有破防的效果。

受到攻击的一瞬间进行防御能使出防反，成功防反不仅不受伤害还能给攻击方式造成硬直（远程攻击也可防反，但距离太远无法制造硬直），并且恢复一定量的忍法槽。网战中大概防反两次就能获得一格忍法槽，回报可以说是相当丰厚。

强制脱离

受到连续并出现硬直的时候，按下方向键↓能够消耗最大值 10% 的 HP 发出冲击波将身边的敌人弹飞，并且获得很短的无敌时间。如果对方正在使用秘传忍法是无法弹飞的，但是无敌时间也可以让我们减轻不少伤害。只不过发动了强制脱离之后会处于离地状态（不能马上忍转身和发动秘传忍法），硬直时间较长，所以如果没能成功弹飞敌人，后果也是相当严重的。

忍转身



系列经典系统之一，当玩家蓄满 1 格忍法槽之后按下 L 键就能发动。这时角色就会换上自己的战斗服，并且出现华丽的变身特写。变身后属性会变成阳属性，并且获得相应属性效果加成。连段招式也会发生变化，同时 HP 全部回复，因此一些杂兵较多的战役中可以利用这个手段进行紧急回复。

命驱



角色主动脱光衣服，为了最大幅度提升攻击力而舍弃防御力的模式。发动方法是在制服状态下长按 R 键并且触摸屏幕，画面就会出现角色胸部的特写，按照提示用两个手指划屏幕，做出一个撕开衣服的动作（网战中省略了撕衣服的步骤）。命驱状态能获得阴属性或阴乱属性的效果加持，并且战斗中能够积蓄阴乱的属性值。前作的命驱状态只能在战斗开始时发动这点在本作得以修改，玩家可以选择更适合的时机——比如蓄满了忍法槽之后才进入命驱状态（Ver 1.01 版网战会修正这点）。命驱之后招式的变化会减少，但部分角色也会出现一些特别强力的招式，因此能尝试截然不同的打法。命驱跟忍转身是互相对立的状态，一旦忍转身就不能发动命驱，反过来也一样。忍转身状态就算被人扒光了也不会变成命驱。最后还要注意，命驱不会像忍转身那样回复 HP。

阴阳变华

根据玩家战斗所倾向的模式（制服、忍转身、命驱），角色会朝着不同的方向成长。并且获得不同属性的能力加成。属性的成长度可以在角色画面中查看，每一项属性槽被分成 5 段，每当熟练度蓄满一段后就能获得新的属性效果。达到 100% 之后就会进入“×乱”属性。本作的闪乱改成了制服状态的属性，并且有对应的属性值。因此要练闪乱的话就必须在制服状态下战斗。

闪 / 闪乱

Lv 0（0%）：无效果

Lv 1（20%）：短冲刺无敌时间延长，追加

攻击判定。
Lv 2（40%）：防反判定时间延长。
Lv 3（60%）：获得的经验值、金钱量增加。
Lv 4（80%）：防御强化，不容易被破防。
Lv 5(闪乱)：飞翔乱舞能无限循环，攻击力、防御力提升到 1.5 倍。

阳 / 阳乱

Lv 0：攻击力、防御力增加到 1.5 倍。
Lv 1：短冲刺无敌时间延长，追加攻击判定，同时飞翔乱舞循环次数增加到 5 次。
Lv 2：体力自动回复。
Lv 3：忍法槽能自动回复。
Lv 4：攻击命中后，忍法槽增加量提升。
Lv 5（阳乱）：受到攻击之后不容易出现后仰硬直，并且攻击力、防御力增加到 2 倍。

阴 / 阴乱

Lv 0（0%）：攻击力增加到三倍，防御力下降到一半。
Lv 1（20%）：短距离冲刺无敌时间增加并追加攻击判定，同时飞翔乱舞循环次数增加到 3 次。
Lv 2（40%）：连击断维持时间延长。
Lv 3（60%）：挑拨能增加忍法槽。
Lv 4（80%）：挑拨能增加体力。
Lv 5（阴乱）：发动强制脱离时消耗的体力降低，攻击力为增加到 5 倍，防御力下降到 1/5。

秘传忍法



本作的秘传忍法一共有三种，其中秘传忍法 1、2 初期就能使用，绝・秘传忍法要完成了该角色所属学院主线第四章里与自己相关的任务之后才能学会。秘传忍法只能在忍转身和命驱状态下发动，而且由于取消了空中秘传忍法，所以只能在地面上使用，不过发动过程中有无敌时间。

秘传忍法 1：L+ □键发动，消耗 1 格忍法槽，强制破坏下装，秘传 1 的性能很大程度上决定了角色在网战中的实力。
秘传忍法 2：L+ △键发动，消耗 2 格忍法槽，强制破坏上装。
绝・秘传忍法：HP 在 20% 以下（红血）时按 L+ ○键发动，消耗 5 格忍法槽，强制破坏上下装，可进行第三段破坏。

服装破坏



服装破坏是系列的一大特色之一，前作的服装耐久槽被取消了，取而代之的是只要用带绿圈的招式打飞对手 1~2 次就能破坏，被秘传忍法打中也会强制破坏。服装破坏有三个阶段，并且分上下装破坏。整套衣服二阶段破坏之后基本上就剩下内衣了。绿圈攻击可以同时破坏上下装，但是只能破坏到第二阶段。秘传忍法 1 只能破坏上装，秘传忍法 2 只能破坏下装，但是二阶段全破坏的状态下，用秘传忍法击杀对手可以实现该部位第三阶段破坏，单机模式下会出现圣光或者头像打码的特写。同样是二阶段破坏下，如果用绝・秘传忍法击杀对手还能一次性将对方扒光。



主线流程简介

国立半藏学园
－半藏斗诤录－

第一章

序号	任务名	达成条件	难易度		初次指定角色	BOSS
			普通	困难		
1	基础训练	敌全灭	1	6	无	–
2	云雀と手合わせ	BOSS讨伐	1	6	柳生	云雀
3	最上级生として	BOSS讨伐	1	6	葛城	斑鸠
4	平稳の崩坏	BOSS讨伐	1	6	斑鸠	丛
5	云雀の瞳の秘密	BOSS讨伐	2	7	云雀	葛城、斑鸠、飞鸟、柳生

本章要点：本章最后一场战斗是云雀对半藏组的另外四个人，其中要同时打葛城和斑鸠，胜利后紧接着同时对抗飞鸟和柳生。除了要注意各个击破之外，还要善用飞翔乱舞积蓄忍法槽，然后用秘传忍法 2 来输出能够较为轻松地完成。

第二章

序号	任务名	达成条件	难易度		初次指定角色	BOSS
			普通	困难		
1	忍に必要な覚悟	BOSS讨伐	2	7	葛城	夜樱
2	忍ごっこ	BOSS讨伐	2	7	云雀	美野里
3	アゲアゲギャル	BOSS讨伐	2	7	柳生	四季
4	二重人格令娘	BOSS讨伐	2	7	斑鸠	丛
5	学炎祭の洗礼	敌全灭	3	8	飞鸟	雪泉



第三章

序号	任务名	达成条件	难易度		初次指定角色	BOSS
			普通	困难		
1	突入、月闪女学馆	BOSS讨伐	3	8	飞鸟	四季
2	命に代えても	BOSS讨伐	3	8	飞鸟	丛
3	新势力、来袭	BOSS讨伐	4	9	葛城	忌梦
4	VS 新生蛇女子 3 人组	BOSS讨伐	4	9	飞鸟	雅绯、两备、两奈

第四章

序号	任务名	达成条件	难易度		初次指定角色	BOSS
			普通	困难		
1	绝·秘传忍法习得训练	BOSS讨伐	4	9	斑鸠	咏
2	バカみたいに	BOSS讨伐	4	9	葛城	日影
3	忍としての成长	BOSS讨伐	4	9	柳生	未来
4	华眼の代偿	BOSS讨伐	4	9	云雀	春花
5	忍たるもの	BOSS讨伐	4	9	飞鸟	焰

本章要点：本章每个角色对应任务完成之后就能学会绝·秘传忍法。忍法 2 来输出能够较为轻松地完成。

第五章

序号	任务名	达成条件	难易度		初次指定角色	BOSS
			普通	困难		
1	谁がために	BOSS讨伐	5	10	柳生	四季
2	战わねばならぬ时	BOSS讨伐	5	10	云雀	美野里
3	命のやりとり	BOSS讨伐	5	10	葛城	夜樱
4	失つた时间	BOSS讨伐	5	10	斑鸠	丛
5	理想の世界	BOSS讨伐	6	10	飞鸟	雪泉（二连战）

本章要点：最后一场跟雪泉的决斗是二连战，飞鸟的体力和忍法槽不会回复，衣服也不会，因此第一战的时候要做好持久战准备。

死塾月闪女学馆 －月闪斗诤录－

第一章

序号	任务名	达成条件	难易度		初次指定角色	BOSS
			普通	困难		
1	エンジョイライフ	BOSS讨伐	1	6	美野里	四季
2	严しくお片づけ	BOSS讨伐	1	6	夜樱	美野里
3	南都の面	BOSS讨伐	1	6	丛	四季
4	善を蚀む恶	BOSS讨伐	1	6	雪泉	夜樱

第二章

序号	任务名	达成条件	难易度		初次指定角色	BOSS
			普通	困难		
1	どんぐりの背比べ	BOSS讨伐	2	7	美野里	云雀
2	阴鬼の眼	BOSS讨伐	2	7	四季	柳生
3	假面のご令娘	BOSS讨伐	2	7	丛	斑鸠
4	快乐至上主义	BOSS讨伐	2	7	夜樱	葛城
5	善忍VS善忍	BOSS讨伐	2	7	雪泉	飞鸟

第三章

序号	任务名	达成条件	难易度		初次指定角色	BOSS
			普通	困难		
1	善と恶の违い	BOSS讨伐	3	8	丛	两备
2	见た目通り	BOSS讨伐	3	8	四季	忌梦
3	恶＝恶い?	BOSS讨伐	3	8	夜樱	两奈
4	归るべき场所	BOSS讨伐	3	8	美野里	紫
5	善と恶の生きる道	BOSS讨伐	3	8	雪泉	雅绯

本章要点：3–02四季对忌梦是本章比较难的关，因为同场的杂兵比较强，而忌梦擅长麻痹属性的招式，不熟悉四季的性能会被打得很惨。主要战术可以锁定忌梦之后用重攻击蓄力，这样就能瞬移到忌梦身边并将她打飞，然后进入飞翔乱舞，飞翔乱舞不宜打太多下，因为忌梦会脱离并且马上反击。砍两刀然后马上重攻击落地非常重要。如果不小心被麻痹了不停按↓，争取回复后马上强制脱离。另外，场地内的道具也要多加利用。

第四章

序号	任务名	达成条件	难易度		初次指定角色	BOSS
			普通	困难		
1	意外と读书家	BOSS讨伐	4	9	四季	未来
2	游んでくれるひと	BOSS讨伐	4	9	美野里	日影
3	同乡の恶人	BOSS讨伐	4	9	丛	咏
4	自由な生き方	BOSS讨伐	4	9	夜樱	春花
5	恶の中の光	BOSS讨伐	4	9	雪泉	焰

本章要点：本章每个角色对应任务完成之后就能学会绝・秘传忍法。

第五章

序号	任务名	达成条件	难易度		初次指定角色	BOSS
			普通	困难		
1	本当の大人	BOSS讨伐	5	10	美野里	云雀
2	本当に欲しいもの	BOSS讨伐	5	10	四季	柳生
3	通じ合う气持ち	BOSS讨伐	5	10	夜樱	葛城
4	友のために	BOSS讨伐	5	10	丛	斑鸠
5	恶と交わる善	BOSS讨伐	5	10	雪泉	飞鸟（二连战）

本章要点：5–05最后一战也是跟半藏篇一样的二连战，第一次击倒飞鸟后她会以初始状态复活，雪泉不会回复，状态跟上一场结束时完全一样，因此要尽量保留实力。



私立蛇女子学园
－蛇女斗诤录－

第一章

序号	任务名	达成条件	难易度		初次指定角色	BOSS
			普通	困难		
1	复活の狼烟	BOSS讨伐	1	6	雅绯	忌梦
2	选拔メンバ－探し	BOSS讨伐	1	6	忌梦	雅绯
3	祸魂の力	BOSS讨伐	1	6	紫	忌梦
4	魔弹の射手	BOSS讨伐	1	6	两备	雅绯
5	バレットバレリ－ナ	BOSS讨伐	1	6	两奈	雅绯

本章要点：本章初期只有雅绯和忌梦两位角色可供选择，要完成了1–03之后紫加入，1–04和1–05分别是两备、两奈的加入。

第二章

序号	任务名	达成条件	难易度		初次指定角色	BOSS
			普通	困难		
1	いわれなき复雠	BOSS讨伐	2	7	两奈	云雀
2	复雠の年季	BOSS讨伐	2	7	两备	柳生
3	みだれ发	BOSS讨伐	2	7	紫	斑鸠
4	弱さの代偿	BOSS讨伐	2	7	忌梦	葛城
5	本当の力	BOSS讨伐	2	7	雅绯	飞鸟

第三章

序号	任务名	达成条件	难易度		初次指定角色	BOSS
			普通	困难		
1	月闪からの招待状	BOSS讨伐	3	8	两备	丛
2	蛇女の夸り	BOSS讨伐	3	8	忌梦	四季
3	里切りの理由	BOSS讨伐	3	8	两奈	夜樱
4	べべたんといっしょ	BOSS讨伐	3	8	紫	美野里
5	黑炎を白冰の轮舞曲	BOSS讨伐	3	8	雅绯	雪泉

第四章

序号	任务名	达成条件	难易度		初次指定角色	BOSS
			普通	困难		
1	儒教と供给のバランス	BOSS讨伐	4	9	两备	未来
2	そのまま	BOSS讨伐	4	9	两奈	日影
3	绊	BOSS讨伐	4	9	紫	咏
4	愿いと夸り	BOSS讨伐	4	9	忌梦	春花
5	散り际の言叶	BOSS讨伐	4	9	雅绯	焰

本章要点：本章每个角色对应任务完成之后就能学会绝・秘传忍法。

第五章

序号	任务名	达成条件	难易度		初次指定角色	BOSS
			普通	困难		
1	狂い始めた齿车	BOSS讨伐	5	10	两奈	紫
2	愚直な引き金	BOSS讨伐	5	10	两备	忌梦
3	复雠の终い	BOSS讨伐	5	10	忌梦	两备、两奈
4	忍にとって必要なもの	BOSS讨伐	5	10	雅绯	忌梦

本章要点：5–01中两奈要在限时10分钟内完成任务，如果之前没打《百华》又没练过级的话，时间会比较吃紧，建议命驱之后进行速攻。5–04要用忌梦同时对付两奈和两备，两备的擅长远程攻击，一般会走得比较远，两奈攻击带冰属性，而且会对玩家穷追不舍，因此建议先解决两奈，再对付两备。两备的射击主要是针对水平面的，所以多利用飞翔乱舞攻击两奈就能避免很多干扰。



焰红莲队

第一章

序号	任务名	达成条件	难易度		初次指定角色	BOSS
			普通	困难		
1	朝饭前の実践形式训练	BOSS讨伐	1	6	焰	未来
2	ご驰走をかけた战い	BOSS讨伐	1	6	咏	焰
3	パパラッチ春花	BOSS讨伐	1	6	未来	春花
4	惹かれあう宿命	BOSS讨伐	1	6	春花	两奈
5	觉えのない因缘	BOSS讨伐	1	6	日影	忌梦

第二章

序号	任务名	达成条件	难易度		初次指定角色	BOSS
			普通	困难		
1	忍びの家のラプンツエル	BOSS讨伐	2	7	未来	紫
2	买い物上手の若奥さん	BOSS讨伐	2	7	咏	两备
3	SとM	BOSS讨伐	2	7	春花	两奈
4	わかりあえない二人	BOSS讨伐	2	7	日影	忌梦
5	暗跃する者	BOSS讨伐	2	7	焰	雅绯

第三章

序号	任务名	达成条件	难易度		初次指定角色	BOSS
			普通	困难		
1	思い出の场所	BOSS讨伐	3	8	咏	丛
2	话の通じない相手	BOSS讨伐	3	8	日影	夜樱
3	チョズいてるKY	BOSS讨伐	3	8	未来	四季
4	大人の游び	BOSS讨伐	3	8	春花	美野里
5	炎vs冰	BOSS讨伐	3	8	焰	雪泉

第四章

序号	任务名	达成条件	难易度		初次指定角色	BOSS
			普通	困难		
1	冒涜的な创作料理	BOSS讨伐	4	9	咏	斑鸠
2	元气が出るクスリ	BOSS讨伐	4	9	日影	葛城
3	妖怪キャラかぶり	BOSS讨伐	4	9	未来	柳生
4	尊敬できるお姊さん	BOSS讨伐	4	9	春花	云雀
5	拔忍のゆくさき	BOSS讨伐	4	9	焰	飞鸟

第五章

序号	任务名	达成条件	难易度		初次指定角色	BOSS
			普通	困难		
1	行き场のない想い	BOSS讨伐	5	10	咏	两备
2	战う理由	BOSS讨伐	5	10	日影	忌梦
3	匿名の里侧	BOSS讨伐	5	10	未来	紫
4	狂い笑きの华园へ	BOSS讨伐	5	10	春花	两奈
5	觉悟を以って进む道	BOSS讨伐	5	10	焰	雅绯

最终决战攻略

《新说少女忍法帖》全部任务打完之后，主菜单就会开启最后的剧情——最终决战。这也是整部游戏的结局剧情。最终决战是飞鸟和焰两人的对决，玩家可以在她们之间任意选择一人，另一人将会成为BOSS。最终决战场地是决斗场－夕，场内没有杂兵以及回复道具，只能靠实力取胜。无论选择谁战斗并获胜都不会对后面的剧情有影响（只是对话稍有不同），但是两人获胜后会解锁不同的商店物品。所以要选她们各打一次。

飞鸟篇

个人感觉选择飞鸟难度会高一些，因为招式判定和性能完全比不过焰，硬碰非常吃亏。其次飞鸟的秘传忍法性能欠佳，秘传忍法1是单段突进斩，虽然对付NPC不用担心

命中率的问题，但是伤害不敢恭维。秘传忍法 2 伤害稍高，但是相比起焰的秘传忍法 1 还是逊色太多了。跟流程里的 BOSS 一样，焰的 HP 下降到一半以下后就会进行忍转身，然后战斗力会进一步加强。忍转身状态 HP 又下降到一半以下之后会再一步加强，被飞翔乱舞连击的时候能够直接进行反击，非常霸道。而且还会使用秘传忍法。焰的秘传忍法 1 只要及时跳跃就能躲过去，但如果贴近她的时候发动了就只能靠强制脱离了。秘传忍法 2 发动后会变身红莲模式，这时候的焰是完全无敌的，应该马上拉开距离逃跑。撑到时间结束为止。

战胜焰关键在于飞鸟的重攻击蓄力，锁定焰之后保持在中距离，然后用这招就能遁地并且瞬间在焰的脚下弹出，击中后会出绿圈，并且带入飞翔乱舞。不断重复这个过程，这种打法的效率虽然不高，但是胜在够安全稳定，而且能有效积蓄忍法槽，所以获胜只是时间的问题。焰忍转身并且 HP 在 1/2 以下后能够反击我们的飞翔乱舞，所以空连两下之后就要马上用重攻击落地，如此反复。

想追求更快玩家可以发动命驱来打，效率比忍转身要快很多，只要保证少失误，获胜会更加容易。

焰篇

虽然焰在飞鸟篇很难对付，但是反过来之后可别以为能轻松虐杀飞鸟。焰的基本攻击虽然强，但是没有遁地这种能够稳定偷袭的招式还是挺头疼的。飞鸟的空战能力较强，如果绿圈攻击吹飞她后，她很可能会迅速受身并迎击冲过来的玩家，偶尔她也会从空中进攻。如果被她的连击打到必须马上用强制脱离弹开。此外这场战斗也要时刻要锁定着飞鸟，因为她的遁地术是瞬发的，给我们反应的时间只有她突然消失的那一秒左右的时间。如果在地面可以及时防御，要是成功弹反可以给他造成长时间的倒地硬直时间，也能恢复忍法槽。但有时候可能因为受身或者发动强制脱离而进入了离地状态，她也可能会瞬发遁地进行偷袭，这种情况就比较尴尬了。

基本战术还是建议蓄满忍法槽之后命驱来打。注意不要太过依赖秘传忍法 1，因为如果对方也用秘传忍法可能会被打断。红莲模式的焰倒是安全一些，控制得好输出比两次秘传忍法 1 要高。大家可根据实际情况衡量，最好争取在忍法槽用光前将飞鸟击杀。

奖杯全攻略

奖杯	名称	取得方法
白金	thank you for playing!!	获得其他所有奖杯
银杯	国立半藏学院　修了证书	《新说少女忍法帖 –半藏斗诤录–》通关
银杯	死塾月闪女学馆　修了证书	《新说少女忍法帖 –月闪斗诤录–》通关
银杯	秘立蛇女子学园　修了证书	《新说少女忍法帖 –蛇女斗诤录–》通关
银杯	焰红莲队　队员许可证	《新说少女忍法帖 –红莲斗诤录–》通关
金杯	卒业证书　授与	完成全部《新说少女忍法帖》的任务
铜杯	飞鸟编クリア	《百华缭乱记》中完成全部飞鸟相关的任务
铜杯	斑鸠编クリア	《百华缭乱记》中完成全部斑鸠相关的任务
铜杯	葛城编クリア	《百华缭乱记》中完成全部葛城相关的任务
铜杯	柳生编クリア	《百华缭乱记》中完成全部柳生相关的任务
铜杯	云雀编クリア	《百华缭乱记》中完成全部云雀相关的任务
铜杯	雪泉编クリア	《百华缭乱记》中完成全部雪泉相关的任务
铜杯	丛编クリア	《百华缭乱记》中完成全部丛相关的任务
铜杯	夜樱编クリア	《百华缭乱记》中完成全部夜樱相关的任务
铜杯	四季编クリア	《百华缭乱记》中完成全部四季相关的任务
铜杯	美野里编クリア	《百华缭乱记》中完成全部美野里相关的任务
铜杯	雅绯编クリア	《百华缭乱记》中完成全部雅绯相关的任务
铜杯	紫编クリア	《百华缭乱记》中完成全部紫相关的任务
铜杯	忌梦编クリア	《百华缭乱记》中完成全部忌梦相关的任务
铜杯	两备编クリア	《百华缭乱记》中完成全部两备相关的任务

奖杯	名称	取得方法
铜杯	两奈编クリア	《百华缭乱记》中完成全部两奈相关的任务
铜杯	焰编クリア	《百华缭乱记》中完成全部焰相关的任务
铜杯	咏编クリア	《百华缭乱记》中完成全部咏相关的任务
铜杯	日影编クリア	《百华缭乱记》中完成全部日影相关的任务
铜杯	未来编クリア	《百华缭乱记》中完成全部未来相关的任务
铜杯	春花编クリア	《百华缭乱记》中完成全部春花相关的任务
银杯	乙女たちの秘密を知る者	《百华缭乱记》全部任务完成
铜杯	训练修了	完成训练所（教学模式）里的全部练习
铜杯	地に足の着かない女	飞翔乱舞空中衔接10次
铜杯	押しの强い女	飞翔乱舞合闪累计5次获胜
银杯	守りの坚い女	防反次数达到100次
银杯	连闪中毒	最大连击数突破7777连闪。
银杯	经验丰富なお年顷	累计获得经验值超过1000万
银杯	1万人切りの女	累计杀敌数超过1万。
铜杯	フィニッシュのこだわり	用秘传忍法或绝・秘传忍法击败BOSS
铜杯	阳乱の极み	任意角色阳乱属性觉醒
铜杯	阴乱の极み	任意角色阴乱属性觉醒
铜杯	闪乱の极み	任意角色闪乱属性觉醒
铜杯	点取り合战	进行一次抢分战（跟CPU对战即可）
铜杯	ちょっとだけよ	进行一次脱衣战（跟CPU对战即可）
铜杯	空からパンツが!	进行一次内裤争夺战（跟CPU对战即可）
铜杯	初めての命驱	发动命驱
银杯	よいではないか!	把敌人打成全裸
银杯	やめてくだされ!	被敌人打全裸
银杯	女性の敌	在更衣室做各种奇怪的事情
银杯	プロの脱がし屋	破坏敌人的衣服累计1000次
银杯	ベストドレッサー	购入更衣室的全部道具
铜杯	初めてのご利益	第一次去抽奖内裤
银杯	もう店仕舞いや!	将购买部所有的商品买回来

难点奖杯解析

卒业证书　授与

完成四个势力的《新说少女忍法帖》所有关卡即可获得，最基本的通关奖杯，不要求高难度完成，也不用打最终决战。

训练修了

在任务中的训练所模式，将基础训练的三个课程——基础体术、上级体术、座学全部进行一次即可获得。

地に足の着かない女

达成这个奖杯之前必须先让一名角色习得闪乱属性，这样就可以实现飞翔乱舞在空中的无限衔接。没闪乱的状态最多只能衔接5次。

守りの坚い女

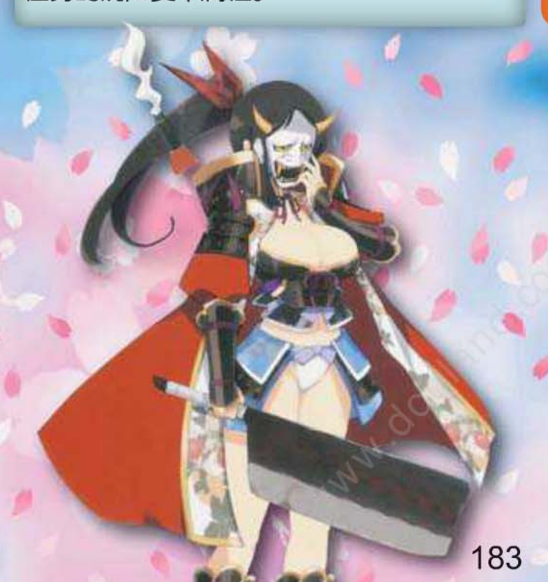
防反次数100次获得，防反的判定时机并不严格，如果还是不擅长的话可以将闪乱练到Lv.2以上，制服状态的防反时机就会延长。之后选一些不容易破防的BOSS（比如未来）单挑的任务不断尝试即可。

连闪中毒

推荐角色是柳生或云雀，柳生命驱之后飞伞攻击范围较大，而且连击数高，能同时打中多个杂兵并快速连击。而云雀的空中轻攻击落下后会弹起，可以不断循环，也能稳定打连击数。之后选一些无限出杂兵的关卡即可开刷，推荐半藏篇第四章的任务“バカみたいに”，或者训练所中的自由训练。

经验丰富なお年顷

《新说少女忍法帖》和所有人的《百华缭乱记》完成后总经验数已经有700万~800万左右了。之后可以不断挑战最终决战将焰和飞鸟两人练满，然后剩下的可以打半藏篇第四章的任务“バカみたいに”，同时积蓄任务的阴阳变华属性。



阳乱の极み / 阴乱の极み / 闪乱の极み / 1万人切りの女

推荐任务也是半藏篇第四章的“バカみたいに”，只要不破坏石头就会不断出杂兵，不断虐杀杂兵直到属性满级即可。如无意外，期间会连“1万人切りの女”这个奖杯也一并解除。

よいではないか

前提让操作的角色学会绝・秘传忍法，在任意 BOSS 战中先对 BOSS 的衣服进行二段破坏，然后蓄够 5 格忍法槽，之后空发强制脱离直到 HP 在 20% 以下，然后发动绝・秘传忍法了结 BOSS 即可解锁这个奖杯。

やめてくだされ

被脱光是要求是要中了别人的绝・秘传忍法，方法有两种，一种是进行联网对战，让朋友帮帮忙即可，另一种是打最终决战，BOSS 在忍转身并且 HP 一定程度以下之后就有可能发动绝・秘传忍法。衣服 2 段破坏的情况下被其打倒即可。

女性の敌

在更衣室中做各种糟糕行为，具体有：捏着 PSV 前后触屏不断搓画面，让角色衣服破坏；长按圆键并倾斜 PSV 偷看角色的内裤；向着麦克风吹气令内裤飘起来；掀起女生的裙子；把镜头拉到最大，仔细观察脸、胸、臀、胯下等位置；触摸上述部位；揉胸部等。每一项都要被开口骂了才算成功。

もう店仕舞いや！

《新说少女忍法帖》《百华缭乱记》以及最终决战全部通过之后，商店就能开出所有商品，全买下来即可。



通了系列三部作品之后，前两作都令我感到余味糟糕，主要是因为模式重复流程单调。但本作却给我留下了很好的印象，20 名的角色用起来一点重复感都没有，因此尝试不同人挑战高难度任务就成了通关之后的乐趣之一。当然，如果联网跟其他玩家对战会更加有趣。希望 Ver 1.01 的更新推出后，能够把平衡性调整得更合理。

文 半夏 美编 咕噜



"《雷顿教授》系列"最新作终于和大家见面了，这一次围绕神秘的远古超文明展开，在教授的带领下玩家们在广阔的大陆展开各种解谜探险，赶快来开动脑筋享用这一道解谜盛宴吧。

AVG	文字冒险	3DS
雷顿教授与超文明A的遗产		
レイトン教授と超文明Aの遺産		
Level-5	日版	2013年2月28日
1人	5500日元	对应邂逅通信

攻略透解

光环Halo视频收录

操作

按键	作用
A	选择、确认、调查、决定
B	返回、取消
START	快进
滑杆	移动
方向键	选择、移动

系统详解

雷顿的皮包



1.调查笔记，记录了当前经历的种种故事，便于回顾。

2.巨大谜题，阻挡在游戏中的巨大谜题，随着故事的发展会不断发生变化。

3.谜题字典，收录所有解决过的谜题，可以随时来玩。

4.存档。

5.短剧，随着故事的进行会添加各个角色不为人知的小短剧，让人从另一个角度了解角色。

6.世界新闻，发生在各个地区的有趣事件，完成指定条件能够解决。

7.时尚换装，来自不同角色的换装要求，换装迷你游戏。

8.滚动的坚果，小松鼠扔球的迷你游戏。

9.园艺，能够拯救各种花园的迷你游戏。

10.邂逅通信，在地图中搜集关键词，可以在这里进行邂逅通信的设定。

11.收藏品，隐藏在各地的收藏品。

12.笔记，可以记录笔记。

13.返回主菜单。

小金币

“《雷顿教授》系列”中大家都十分熟悉的小金币系统，这一作仍然得到保留，在地图中探索，放大镜变成橘黄色时可以调查，有时就会获得小金币，小金币能够在谜题中购买提示。

小金币位置一览
スノ－ラ南ゲ－ト
1.木箱（放大之后的小屋内）
2.暖炉上方的锅（放大之后的小屋内）
3.烟筒最上方的木把手处（放大之后的小屋内）
4.右下角木墩
5.左上路灯
6.冰雪小屋屋顶左数第一扇窗户
スリップストリ－ト
1.左上方房檐冰柱
2.中间商店挂着的招牌
3.左下白雪堆
4.右上方烟囱
スノ－ラ停留所前
1.左下方积雪屋顶
2.右侧飘动的招牌
3.中间雪人帽子
4.剧情之后开启放大模式后，温泉边的石头
町はずれの洞窟
1.右上突起的山崖
2.地上断掉的树干边缘
3.洞窟上方山崖
眠りの间
1.左上角石柱
2.右侧流入水池的水柱
3.右侧最近的石柱顶端
大战舰·杂物室
1.左上方黄色小圆灯
2.吊钩
3.左侧黄色墙壁
大战舰·通路
1.左上舰顶横梁
2.柱子上白色小灯
3.中间铁门
4.放大模式下左侧绿色箱子
湖畔の森
1.松鼠前面，中央突起的树枝
2.右侧靠近边缘细小的树枝上的叶子
3.左侧树干上方白色圆形痕迹
ユ－トン湖のほとり
1.栈桥右侧最大的柱子
2.冒着白烟的烟囱
3.中央上方吊着的灯
4.左侧船残骸上红色牌子
コハンベ－ル驿
1.右侧木栏杆最近的圆球上
2.中间远处车站前白色招牌
3.冒着烟的烟囱
4.左侧商店上方阳台里面的窗户

渔港の鱼市场
1.右下地上的红色突起
2.船板上的绳子
3.中央地上水箱上的木板
4.左侧墙壁上挂着的渔网
5.剧情后可放大白色箱子时，左侧店铺内的灯泡
町はずれの踏切
1.中央路标上方的白色×
2.铁路边左侧地上的小草
3.蓝色小屋挂着的红色东西
みはらしの高台
1.左侧远处鸟巢上方的树枝
2.正面大树下的矮木
3.左侧远处悬崖的尖角
ユ－トン湖
1.右侧损坏的柱子断面
2.建筑物左侧瀑布
3.圆形洞口右上三角形伤痕
神神の壁
1.左侧最细小的水柱底端
2.右上类似G模样的花纹
3.左上类似△模样的花纹
水上通路の住宅街
1.小女孩身后的盆栽
2.左上建筑物打开的窗户
3.岸边最近的木柱
4.中央路灯上挂着的红色招牌
レイトンの研究室
1.沙发旁的书堆
2.左侧炉子上的水壶
3.右侧柜子最左边的绿色抽屉
4.左侧绿色抽屉柜子上面的珊瑚摆设
大学前
1.大学门前的大丛植物
2.没有飘烟的烟囱
3.公车牌上红色圆标志
ノ－スレント通り
1.垃圾箱
2.冒烟的烟囱
3.正面店铺二层的窗户
博物馆前
1.铜像旁的箱子
2.右侧蓝色屋顶建筑物二层侧面的窗户
3.博物馆后面住宅的烟囱
薄暗い路地里
1.换气扇上的猫
2.右上转动的扇叶
3.打开右下的井盖，再点击左下的铁罐

テムズ川の发着场
1.地上的水管管口
2.路灯
3.飞机标志的路牌
スコットランドヤ－ド
1.地上积水
2.右上浅蓝色屋顶
3.左侧墙上柱子
待合ロビ－
1.正面的钟
2.右侧墙上海报
3.左侧车图案海报
搜查官室
1.右侧拉下的百叶窗
2.书架下方柜子
3.天花板左侧正方形灯
地下资料室
1.地上的铁桶
2.正面书架下层左侧
3.右侧梯子上的灯
4.剧情过后放大右端，地板上的箱子
博物馆
1.化石前解说牌
2.最上方楼梯扶手的柱子
3.右侧墙上箭头
4.剧情之后，放大调查左侧正面的雕像
5.右侧雕像的脸
渔师の小屋
1.白色的水壶下面
2.左上坏掉的天花板
3.天花板上红色鱼钩
4.右侧两个抽屉下面那层
5.桌子上的鱼（点3次）
村の广场
1.右侧塔中央断掉的木头
2.左侧地上的壶
3.远处的山顶
村の集会所
1.右上的火把
2.左侧靠近的巨大树叶的根部
3.舞台左侧装饰的羽毛
4.右上天空中伸出来的树
村长の家前
1.右侧树下的壶
2.左侧细长植物的顶端
3.正面家2楼的窗户
倒木の渡桥
1.右下红色花
2.木桥入口左侧第二个尖端
3.木桥深处一个窟窿

村长の家
1.吊起来的香蕉
2.左侧台上的石头工具
3.上方靠上的鸟巢
4.绿色柜子上长翅膀的红色瓶子

リボの泷
1.左侧巨大的花
2.右下悬崖边上的草丛
3.瀑布上方左侧的草

泷里の钟乳洞
1.左侧蓝色蘑菇
2.台阶上
3.放大模式，水晶上方

ココナッツビーチ
1.栈桥下漂浮物
2.远处的小船
3.左侧树上的蝴蝶
4.右上角的塔

水上マーケット
1.左侧挂着的黄色遗迹蛋玩偶
2.右侧白色船上
3.左侧楼梯上方的门
4.远处高塔
5.左侧店铺的秤

海岸通り
1.右侧篮子里的水果（点击3次）
2.左数第二个建筑物的烟囱
3.左数第三个建筑物上细长的部分
4.船头的木杆

海边のダイニング
1.右侧屋檐上的风铃
2.桌子上的龙虾（点击3次）
3.屋顶上的吊扇
4.吧台上左边罐子的顶部

大灯台
1.右下植物
2.树下垃圾桶
3.左下城墙的缺角伤痕

マルチノ・リゾート
1.右侧建筑中间的窗户
2.入口左侧的球体
3.上方中央建筑的窗户

ラウンジ
1.沙发旁的盆栽
2.左侧靠近服务台水槽里的安康鱼
3.服务台上的铃

町はずれの厩舍
1.右侧商店招牌
2.右侧黄色建筑物2层窗户
3.冒烟的烟囱
4.左侧树上吊着的灯

マカロニ通り
1.左侧商店前的木水槽
2.左侧绿色建筑物的招牌
3.右下放着钳子的打铁桌
4.右侧上方吊着的牌子

カウボーイ食堂
1.牛排（点击3次）
2.左侧火炉的门
3.屋顶的灯
4.右上挂着的照片

保安官の诘所
1.右侧木板栅栏
2.左侧房子门旁小洞
3.左上屋檐下吊着的东西

废矿
1.正面岩石上灰色的东西
2.右侧墙壁（点击2次）
3.放大模式，中间岩石顶端

ルビーの家
1.右侧照片旁绿色的水果
2.左侧架子上蓝色的罐子
3.右上房顶角落的甘草
4.右上钟旁边的罐子

町はずれの牛小屋
1.左侧风车扇叶中央
2.中央挂起来的钟
3.右侧巨大的风车

风の小道
1.桌子上的火腿（点击3次）
2.右侧挂着的铃铛
3.道路左侧生长的草丛
4.冒烟的烟囱

风の祠
1.左下被风吹动的树
2.右下的草
3.石头小路前段右侧

风车小屋前
1.左下白色的花
2.正面的铃铛
3.有烟的烟囱
4.罗米背后的白色窗户

ロミーの家
1.炉火
2.右上吊灯
3.右下木堆
4.左下水桶

风だまりの洞窟
1.地上的南瓜（点击3次）
2.南瓜右侧的叶子
3.左上干扁的葫芦

龙神の祭坛
1.正面铃铛上方
2.右侧的派（集齐遗迹蛋再回来才会出现，点3次）
3.右侧的灯（集齐遗迹蛋再回来才会出现）

スリープルス正门
1.右下的罐子
2.正面建筑物吊着的灯
3.左侧小屋的红色尖顶
4.桌子上的烧猪（集齐遗迹蛋再回来才会出现，点3次）

不死鸟像の广场
1.鸟雕像下方
2.左下木桶上的葡萄（点3次）
3.右侧枯木的顶端
4.右上冒烟的烟囱

ロクスの家
1.书架下层罐子
2.火炉边上的碗
3.吊着的灯
4.左侧的面包

フェニール岳のふもと
1.右侧大树下的植物穗部分
2.中央左侧树断裂的顶端
3.左侧中央树上折断挂着的树叶部分

フェニール岳
1.下方中央的岩石
2.左上树上的叶子
3.远处蓝色建筑的顶端

まんまる塚
1.蜂窝下方远处树的树叶
2.右下地上的草
3.左上远处的红屋顶

グラステン寺院
1.左侧小石碑
2.右上黄金鸟像
3.右侧细长石碑
4.右上彩绘窗户

ストーブ食堂
1.挂着的红色帽子
2.椅子旁边的木柴
3.右下挂着的锅盖
4.桌子上的苹果

スノーラ商店街
1.桥里侧招牌
2.桥右侧路灯
3.左侧路灯上的路标

さびれた喫茶店
1.左数第三把吧台椅子
2.近处的吊灯
3.最后一张沙发后挂着的画

格纳库
1.右侧红色罐子
2.左侧木箱上的工具箱
3.绿色油桶

科学研究栋1号室
1.中央装置左下
2.右下的纸
3.左侧架子上的箱子

废弃物处理厂
1.道路右侧的草
2.右侧墙上的按钮
3.左下水里的罐子
4.正面远处建筑物顶端

暗黑街
1.地上的瓶子
2.右侧街灯
3.右侧黑猫面对的窗户

大战舰・指令室
1.右侧黄色操作器
2.左上墙上的箱子

3.中央靠右的椅子
黑の岩
1.正上方石像左侧红光
2.正上方石像右侧红光
3.左上路灯
4.右上路灯
黑の岩・中层
1.左侧抽屉
2.右侧柱子顶端的灯
3.左上墙上的圆形花纹
黑の岩・上层
1.右侧抽屉
2.左侧柱子顶端的灯
3.右侧门前柱子上的灯
黑の岩・屋上
1.正中上方有三角形的原型图案
2.左上墙壁上圆形图案
3.右上墙壁上圆形图案
黑の岩・首领の间
1.调查地上圆形地毯，升起的机关最下层布袋
2.右侧水果（点3次）
3.右上望远镜
4.左侧桌子上打开的书
封印の门
1.中央上方断了的岩石

2.中央地面积雪
3.右侧岩石的尖端
贤者の道
1.左侧岩石上的蓝光
2.右侧岩石上的蓝光
试の门
1.右下圆形
2.左侧尖岩石
3.门上装饰
深渊の间
1.右上天花板上的洞
2.左前坏掉的柱子断面
3.右侧火盆
断罪の间
1.右侧石像额头
2.右侧墙壁尖端
3.左侧大石像下小石像
4.左上火把
天启の间
1.左侧墙上的小窗户
2.开启机关后门上鸟
3.右侧柱子上蓝宝石
神罚の间
1.天花板上的吊灯
2.左侧拱门尖端
3.右侧拱门尖端



收藏品（コレクション）

在各地调查时当放大镜有烟一样的效果时，就是发现有隐藏的谜题或者收藏品，点击就可以获得。部分收藏品需要完成某些剧情才会出现。



名称	发现地点
おなじみのレリ–フ	コハンベ–ル驿
云天パラソル	みはらしの高台
いたいけなイカリ	ユ–トン湖
こだわりの爱车	レイトンの研究室
よごれたミサンガ	博物馆前
ゆめみごこちブ–ツ	テムズ川の发着场
きまぐれスタンプ	地下资料室
ほのかなぬくもり	スノ–ラ南ゲ–ト
破天荒ブ–メラン	村长の家前
むなもとパピヨン	村长の家
おそるべきマメ	リボの泷
ふらちなサンゴ	ココナッツビ–チ
はにかみヒマワリ	海岸通り
惑星ワタシボシ	ラウンジ
おちゃめナッツ	カウボ–イ食堂
あらくれダイス	ルビ–の家
过保护なトンカチ	町はずれの牛小屋
りっぱなラッパ	风车小屋前
瞬间砂时计	龙神の祭坛
からくりこもりうた	不死鸟像の广场
アンニュイな胸像	フェニ–ル岳

名称	发现地点
伟大なるロウソク	グラスデン寺院
あさはかなサブマリン	渔师の小屋
いいラフレシア	倒木の渡桥
开运ポンチョさん	海边のダイニング
センチメンタルUFO	科学研究栋１号室
はなればなれの友达	废矿
屈强なゆきだるま	スノ–ラ商店街
おてごろ风车	ロミ–の家
ツララ・ア・ラ・モ–ド	スト–ブ食堂
もえつきた不死鸟	ロクスの家
めげずの7番ピン	暗黑街
なにかのリモコン	大战舰・指令室
真夜中のナイト	黑の岩・上层
たけだけしい魔物	黑の岩・首领の间
すぐれたエキス	封印の门
かつてのあやまち	试の门
みわくのキュ–ブ	深渊の间
ブキミなまなこ	断罪の间
ミニボストニアス号	邂逅通信换取

邂逅通信

在游戏地图中隐藏着许多隐藏词（ひみつのワ－ド），通过调查获得，有的隐藏词随着故事的推进才会出现在地图中，如果第一次进入地图没有找到，可以等之后再来回收。在邂逅通信可以设定三个关键词来让邂逅的玩家找，同样邂逅的玩家也会带来三个关键词的挑战，全都找到之后能够完成挑战得到点数，点数可以交换一些收藏品和神秘的劵。

隐藏词	所在地区	具体位置
青りんご	ロンドン	レイトンの研究室
赤く光る目	ゴッド街	黑の岩
赤白くつした	スノ－ラ	スノ－ラ商店街
穴あき风车	マリ－ド－ル	风の祠
泡立ちビ－ル	ビストニオ	カウボ－イ食堂
石臼	マリ－ド－ル	ロミ－の家
石造りの羊	スリ－プルス	グラスデン寺院
イルカの置物	コハンベ－ル	渔师の小屋
英国の时计台	ロンドン	スコットランドヤ－ド
驿前の时计	コハンベ－ル	コハンベ－ル驿
黄金の假面	ムスロツホ	村长の家
黄金の冠	マルチノ	水上マ－ケット
黄金の时计	ビストニオ	ルビ－の家
黄金の箱	ロンドン	科学研究栋1号室
黄金の笛	マリ－ド－ル	风の小道
黄金のリンゴ	コハンベ－ル	さびれた喫茶店
大きな钟楼	ビストニオ	マカロニ通り
大きな齿车	マリ－ド－ル	ロミ－の家
大きなリ－ス	スノ－ラ	スト－ブ食堂
おかしら付き	マルチノ	海边のダイニング
おどる毛虫	ビストニオ	保安官の诘所
お店のレジ	コハンベ－ル	さびれた喫茶店
お汤の泷	マルチノ	マルチノ・リゾ－ト
およぐカメ	コハンベ－ル	水上通路の住宅街
温泉の立看板	スノ－ラ	スノ－ラ停留所前
カエルの子	ムスロツホ	泷里の钟乳洞
风见风车	マリ－ド－ル	町はずれの牛小屋
风见魔女	ロンドン	テムズ川の发着场
カブトムシ	ムスロツホ	倒木の渡桥
カメラ	ロンドン	地下资料室
かやぶき屋根	スリ－プルス	不死鸟像の广场
ガラスのフタ	スノ－ラ	スト－ブ食堂
かわいい爱犬	マリ－ド－ル	风车小屋前
黄色の飞行机	ロンドン	格纳库
机关车の车轮	コハンベ－ル	コハンベ－ル驿
污い换气扇	ロンドン	薄暗い路地里
巨大モ－タ－	ゴッド街	大战舰・通路
ク－ガの长靴	コハンベ－ル	渔师の小屋
草花のア－チ	マリ－ド－ル	风の小道
研究用の化石	ロンドン	科学研究栋1号室
公众电话	ロンドン	ノ－スレント通り
コウモリ	ムスロツホ	泷里の钟乳洞
小型の战斗机	ゴッド街	大战舰・通路
コノハムシ	ムスロツホ	村长の家前
子豚	ムスロツホ	村の集会场
ゴミのタイヤ	ゴッド街	废弃物处理场
ゴムボ－ト	ゴッド街	暗黑街
サボテン	ビストニオ	町はずれの厩舍
シカの石板	ゴッド街	黑の岩・首领の间
シカの头骨	ビストニオ	废矿

隐藏词	所在地区	具体位置
じょろうグモ	ビストニオ	ルビ－の家
司令官のイス	ゴッド街	大战舰・指令室
白いソファ	マルチノ	ラウンジ
进入禁止の板	スリ－プルス	フェニ－ル岳のふもと
スキ－板	スノ－ラ	スノ－ラ停留所前
石碑の颜	スリ－プルス	グラスデン寺院
双眼镜	マルチノ	大灯台
捜查官の电话	ロンドン	捜查官室
高台の巢	コハンベ－ル	みはらしの高台
立て掛けソリ	スノ－ラ	スノ－ラ南ゲ－ト
蓄音机	ゴッド街	黑の岩・首领の间
天井の化石	スノ－ラ・遗迹	试の门
ト－スタ－	ビストニオ	カウボ－イ食堂
鸟の巢箱	マルチノ	村长の家
トンボ	コハンベ－ル	ユ－トン湖のほとり
寝袋	スノ－ラ	眠りの间
眠りの时计台	スリ－プルス	スリ－プルス正门
ハエトリグサ	ムスロツホ	村长の家前
马车	ビストニオ	マカロニ通り
ハチドリ	ムスロツホ	リボの泷
ハチの巢	スリ－プルス	まんまる塚
ハデな饮み物	マルチノ	海边のダイニング
花付きバナナ	マルチノ	マルチノ・リゾ－ト
跳ね上げ桥	マルチノ	水上マ－ケット
ハリセンボン	マルチノ	ラウンジ
パン屋の看板	スリ－プルス	スリ－プルス正门
干上がった川	ビストニオ	保安官の诘所
飞行机の模型	ロンドン	博物馆
ひょうたん	マリ－ド－ル	风だまりの洞窟
不死鸟像	スリ－プルス	不死鸟像の广场
踏切の看板	コハンベ－ル	町はずれの踏切
振子の时计台	スノ－ラ	スノ－ラ停留所前
古いトロッコ	ビストニオ	废矿
ボ－トの残骸	コハンベ－ル	ユ－トン湖のほとり
ポリタンク	ゴッド街	废弃物处理场
まき割りの斧	マリ－ド－ル	町はずれの牛小屋
待合室のイス	ロンドン	待合ロビ－
丸太の案内板	スノ－ラ	スリップストリ－ト
マンモスの骨	スノ－ラ・遗迹	试の门
水もれ消火栓	ロンドン	スコットランドヤ－ド
ミニ雪だるま	スノ－ラ	スノ－ラ南ゲ－ト
ミミズク	スリ－プルス	フェニ－ル岳のふもと
麦わら帽子	マルチノ	ココナッツビ－チ
紫色のキノコ	ムスロツホ	村の广场
森のタンポポ	コハンベ－ル	湖畔の森
门番のランプ	スノ－ラ・遗迹	断罪の间
ヤドカリ	マルチノ	ココナッツビ－チ
摇れる案内板	マリ－ド－ル	风车小屋前
理发店の目印	ロンドン	ノ－スレント通り
忘れ物のカサ	スノ－ラ	スノ－ラ商店街

迷你游戏

时尚换装（きせかえファッション）

根据不同角色对服装的要求进行搭配，达到满意的效果她们就会换上服装，全部完成之后在秘密模式开启关于时尚达人的挑战谜题。具体要求如下：

	头	上衣	下衣	鞋子	小饰品
1	ねこかぶりカチューシャ	ひまわりジャケット	はなやかなミニスカート	有名なパンプス	もこもこバッグ
2	まなびやのぼうし	こなゆきジャケット	みなものキュロット	とっておきのブーツ	ほどよいマフラー
3	プチシルクハット	みわくのノースリーブ	うたひめのスカート	シックなローファー	せいなるつばさ
4	もうじゅうフード	しましまブイネック	ゆったりスウェット	ふたごうさぎスリッパ	ファンシーグローブ
5	おてがるクラウン	おとなのコート	いまどきのスラックス	したたかなクツ	おねえさんメガネ
6	まばゆいファーハット	おじょうさまブラウス	ひらひらロングスカート	かがやくトゥシューズ	ひるがえりマント

滚动坚果（ころころナッツ）

控制小松鼠扔石头，地面上的障碍会影响石头的滚动轨迹，另外石头在地上滚动也能够破坏一些障碍，最终目的是把核桃送到终点。

01 うきうきアイランド



从G、C扔下岩石，从E扔下橘核桃。

02 ころころブリッジ



分别从CCBCC位置按顺序投掷岩石。

03 ひやひやコースター



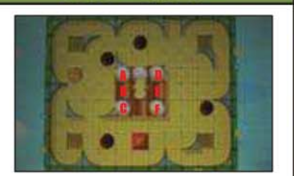
分别从CDB位置按顺序投掷岩石，然后从B投掷据黄核桃。

04 ぐるぐるフォレスト



从B投掷榛子，A投掷岩石，C投掷榛子，之后按CDBAE顺序依次投掷岩石。

05 ぽつこりタワー



从E向右，A向左，F向下，F向下，E向右投掷岩石。

06 だんだんヒルズ



分别从CDBAAA按顺序向右投掷岩石。

07 ぽいぽいガーデン



从H向左，从C向下，从F向左，从G向左，从G向左，从C向下，从H向左按顺序投掷石头。

08 くねくねビーチ



从C向下，B向下，E向左，C向下，E向左，A向右投掷岩石。

09 ぼこぼこフォレスト

分别从BBFDDD按顺序向右投掷岩石。

10 くるくるキャッスル



从D向左，D向下，C向左，C向左，B向右，C向左，B向右，G向下投掷岩石。

园艺（おはなみガーデン）

使用不可思议的鲜花让开花时产生的力量使花园恢复生机，不同鲜花的范围不同，不同地图也有不同的障碍。10个完美挑战的答案如下图。





















通关之后

在秘密模式（ひみつのモード）有日刊ナゾ通信，这里共有20种谜题，每天联网可以更新一题，解决这些谜题能够获得纸娃娃道具，可以摆放在舞台中，注意有些道具需要连续解谜一定天数获得，最好每天都来这里解决一题。通关之后秘密模式还会追加动画、插画欣赏，完成游戏中的一些条件这里还会开启“日刊ナゾ通信+”和对雷顿教授的挑战状，各种丰富多彩的谜题供玩家挑战。



注：流程中谜题解答见后文“谜题详解”部分。

序章　旅の始まり

雷顿教授收到来自沙海曼（サーハイマン）博士的一封信，信上说他找到了一具活着的木乃伊，木乃伊如果活着又怎么可能还是木乃伊呢？为了解开这个谜题，雷顿教授、卢克和蕾米踏上了飞艇——波斯特尼亚斯号（ポストニアス号），飞艇上迎接他们的是管家莱蒙特（レイモンド），为了考验教授的真正实力他提出了一个简单的谜题，轻松解答之后赢得了他的认可，飞艇终于起飞。



第一章 生きているミイラ

经过短暂的飞行到达目的地白雪覆盖的斯诺拉，在介绍了如何移动和调查之后雷顿一行人开始在城镇中探索，调查右侧冰雪小屋的门槛，会出现一个发抖的大叔阿鲁达斯（アルダス），他让雷顿教授找一个箱子，对着冰雪小屋使用放大镜的放大功能就能发现箱子。调查箱子发现小金币，开启小金币系统。和街道上的人对话得知有神秘的黑衣人也在找沙海曼博士。来到スリップストリート调查左上路灯，出现谜题003。和小女孩对话，解决谜题002。之后发现神秘黑衣人的身影，果然他们十分可疑，必须尽快找到博士。来到スノーラ停留所前和老者对话得知博士被困在洞窟中，调查右上烟囱，出现谜题004。来到町はずれの洞窟，洞窟大门被厚厚的冰封了起来，门口有奇怪的雪人。回到スノーラ停留所点击两个小女孩，出现谜题005，解决后开启“きせかえファッション”模式。放大调查右侧温泉，和阿姨对话得知雪人是开启大门的关键。回到スリップストリート调查右侧雪人得到手套，回到町はずれの洞窟，点击雪人，启动机关，洞窟大门打开。在眠りの间和博士对话，调查冰封的少女，出现谜题006。

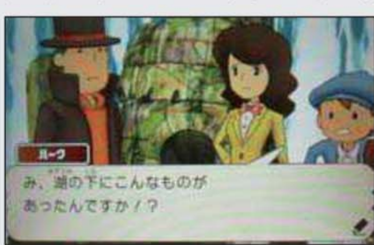
解开封印之后少女竟然还活着，这时神秘的黑衣人突然出现，他们劫走了少女，开着巨大的战舰逃走，为了追赶他们雷顿一行人返回波斯特尼亚斯号，路上遇到落单的黑衣人罗宾（ロビン），对话出现谜题007。追着他来到スノーラ南ゲート调查老爷爷，出现谜题008。为了追上黑衣人，博士将飞艇变身为小型飞机，此时敌人派来无人战斗机，和它们作战。成功潜入敌人飞艇之后调查大门出现谜题009。点击操作板，移动开之后使用放大调查油桶，出现谜题011。点击保安，出现谜题010。解决谜题之后继续前进，雷顿教授和黑衣人领袖吵了起来，神秘少女释放巨大的能量扰乱了飞艇的操作系统。雷顿教授趁机带着少女逃走，却不小心将她落在森林里，和沙海曼博士、蕾米汇合后大家决定赶快在危险的森林中找到少女。



第二章 谜の少女

在湖畔の森，点击小松鼠，出现谜题012，解决之后追加“ころころナッツ”模式，在ユートン湖のほとり，调查少年，得知少女前进方向，移动之后沙海曼博士告诉雷顿教授，所有的这一切包括雷顿之前解决掉的谜题都和亚斯兰特文明有关，神秘的黑衣人隶属于塔捷特（タージェント）组织，他们追寻亚斯兰特文明是为了控制整个世界。来到コハンベール驿，点击中间小女孩，出现谜题013。和男子对话，对着左侧车站使用放大镜，拉近之后调查阿鲁达斯，他教会玩家调查放大镜有反应的地方就能获得收藏品，点击火车烟囱得到第一个收藏品，解除放大模式后发生剧情。继续前进，调查正面屋子的鱼形绘画，出现谜题015，调查中央的女性出现谜题014，追加“おはなみガーデン”模式。继续前进找寻少女，发现黑衣人在询问大叔关于少女的下落，和大叔对话得知他觉得黑衣人很可疑所以骗了他们，知道少女真正的行踪后继续前进。

来到みはらしの高台，调查左下指路板出现谜题016。调查正面远处的山，发现组织的飞艇，此时听到渔师尖叫，回到町はずれの踏切，调查男子，出现谜题017。解决之后终于看到湖面上的少女，她从湖底召唤出了巨大的遗迹。进入遗迹，沙海曼博士推测正因为遗迹附近的磁场才造成经过附近的飞机都会发生事故。遗迹中少女自称是亚丽亚（アーリア），是亚斯兰特文明的使者，完成她挑战的人就能获得找到文明的钥匙。和亚丽亚对话，她讲述了关于天空王的故事，传说最伟大的天空王有五个聪明的儿子，他们为了王位而不断争斗，王一气之下将大陆切割成五块，将王子们流放在大陆上，并关闭了通往天空的大门，将大门的五把钥匙封印在地上的罅隙中，当王子们改过自新之后就能回到天空，解决谜题018。亚丽亚告诉大家墙壁上画着的蛋是寄宿着亚斯兰特智慧的圣闪石。众人决定先回伦敦继续研究，沿途和街道上的村民对话。在离开鱼市场时黑衣人追来，和鱼店老板对话请他帮忙，放大白色箱子，躲藏之后和黑衣人对话。将他们骗走绕到居民区回飞艇，点击小女孩，解决谜题019，想要离开时发现前方也有黑衣人，和右侧女士对话，再调查船解决谜题020。来到湖边，调查少年出现谜题021，回到波斯特尼亚斯号，和沙海曼博士对话第二章完结。



第三章 ロンドンの休日

雷顿教授一行人终于回到伦敦的研究室，同时似乎警察古罗斯基（グロスキー）也参与到了塔捷特组织的调查工作中来。沙海曼博士认为雷顿教授之前调查过的遗迹就是唤醒使者的条件，亚丽亚醒来后雷顿教授决定带着她出去散心。调查研究室里面的玻璃橱柜，出现谜题022。来到大学前，和古罗斯基擦肩而过，和学长对话，出现谜题023。点击公车站牌，乘坐公车来到繁华的商店街，看到了卢克的母亲和她对话，帮她解决谜题024。解谜之后却发现亚丽亚不见了，来到博物馆前找她，她说博物馆里有熟悉的感觉，和保安对话解决谜题025，得知博物馆内发生盗窃事件，所以暂时禁止入内。先回到商店街为亚丽亚买衣服，点击商店大门发生剧情，亚丽亚换了一身现代的衣服。买好东西正要离去的众人，发现古罗斯基警官跑到了小路上，有着不好预感的雷顿教授追了上去。在蕾米的帮助下制服了坏人。调查右上黑猫，触发谜题026。

回到公车站，坐车来到はっちゃくじょう，想要移动的时候解谜婆婆出现和她对话之后登上飞艇，和莱蒙特、沙海曼博士对话之后决定要先搜集资料。以后可以调查沙发上的黑猫，回收之前错过的谜题。回到テムズ川の发着场，碰到古罗斯基来送姐姐去旅行，触发谜题027，乘坐公车来到スコットランドヤード，和警局门口女性对话，解决谜题031。进入到警察局和警卫对话，得知进入资料室需要高级许可，来到搜查官室，见到布鲁麦鲁（ブルーマイル），和其对话触发剧情获得资料室进入许可。调查地上的书出现谜题032。和卢克、蕾米对话之后放大调查房间右端，调查里面的箱子触发剧情。蕾米和教授认为博物馆被盗也许和迪斯科尔（デスコール）有关，但是资料还是太少，众人决定回到博物馆调查。乘坐公车来到おおどおり，追加“ワールドタイムズ”模式，调查服装店门口女性，解决谜题034。来到博物馆门前和警卫对话，遇到卢克的爸爸，允许他们进入到博物馆。在博物馆内和两个警卫对话，放大调查左侧。和卢克爸爸对话得知展品中混入了伪造品，解决谜题035分辨出仅有的真品。再一次和卢克父亲对话开始进入解谜。答案分别是“タージェント”、“警察の中に犯人がいる”、“捜査そのものが嘘だった”，很快推断出塔捷特组织伪装成警察利用搜查调换了真品。在前往スコットランドヤード调查之前，先去薄暗い路地里、大学前、レイトンの研究室、ボストニアス号四个地方回收谜题。最后来到警察局，先和门口警官对话，解决问题102（必须事先读过ワールドタイムズ中相关报道）。在解决了25个以上谜题之后可以进入警察局，触发剧情，揭发布鲁麦鲁正是盗走文物的坏人。解决了博物馆失窃事件，和父母挥别之后，雷顿教授一行人终于开始踏上寻找五个遗迹蛋的旅程。



第四章 5つのエッグ（非主线）

在飞艇内触发剧情，开启五个全新的地点。

注：开启飞艇旅行后，可以直接去任意新地点推进主线剧情，攻略顺序没有严格规定，下文仅为笔者顺序。注有“非主线”字样的章节不是必须去的地点，去了可以回收谜题、迷你游戏等等，如果要快速推进主线剧情可以忽略。

和沙海曼博士对话，触发谜题036，再一次对话触发谜题037。之后可以去任意地点旅行。回到白银の町スノーラ，在スノーラ南ゲート小屋中触发谜题038，スノーラ停留所前触发谜题039，右侧温泉里和老板娘对话解决ワールドタイムズ。

回到湖の町コハンベール，分别在湖畔の森、コハンベール驿、鱼港の鱼市场触发谜题040～042。在町はずれの踏切和渔师对话，被邀请去他家做客。和渔师对话，解决スノーラ的ワールドタイムズ。

回到英国の都ロンドン，在待合ロビー和搜查官室触发谜题043、044。

第四章 5つのエッグ（ムスロッホ篇）

回到飞艇，选择来到ジャングル，就会进入此章。来到被森林环绕的村子，点击左下角白色鲜花开启谜题046，和中间的女性对话触发谜题045。得到关于蛋的线索之后来到集会所，发现遗迹蛋就在村长脖子上。村内正在举行祭奠，想要和村长说话必须先逗笑他。雷顿教授和卢克分别作了鬼脸却失败了。沙海曼博士的冷笑话也败下阵来。回到广场和村民商量后察觉村长有了一些变化，他们决定来到村长家找村长的孙子问出哪里不同。和村长地的孙子对话，解决谜题047。来到木桥，调查左下霸王花附近的地面，找到村长摔跤的痕迹，然后调查霸王花，之后来到村长家调查。调查中央柱子上的红色袋子，触

发谜题048。和婆婆对话，被告知最近村长的一系列举动都很奇怪，他们也找到了村长不笑的理由。

为了逗笑村长先要搜集材料，在倒木の渡桥找村民要来骨头，在广场和村民对话触发谜题051，之后调查右侧红色蘑菇，得到粘液。来到村集会所，和村民对话触发谜题050，回到倒木の渡桥触发谜题049。为了找寻宝藏来到瀑布，调查右侧悬崖边的树根，发现隐藏谜题052。查看瀑布发现后面似乎有个洞穴，要想办法进入到瀑布里面，调查瀑布顶端的巨石，发生剧情，众人能够继续前进。进入洞窟后调查右上方水晶，再调查中间巨大钟乳石下的小岩石，可以放大查看水晶附近，调查水晶，得到素材。离开洞窟在门口和新婚旅行经过的阿梅丽对话，解决谜题053。

回到村集会场开始逗笑村长，进入解谜模式按下图上顺序选择，就会做成一副眼镜。原来大家都没察觉村长视力不好，当村长带上之后能够看清周围事物时，就会笑个不停，之后作为答谢收到了遗迹蛋。



第四章　5つのエッグ（マルチノ篇）

向第二个城市みなみのしま出发，这是一个充满热带风情的南国小岛，在沙滩上和大叔对话得到情报，来到热闹的市场，发现这里有大量的“遗迹蛋”，无法分辨真假的众人只能先继续调查。在水上マーケット调查帆船，出现谜题054。来到海岸通り调查路灯下黄色招牌，出现谜题056，和女孩对话，解决谜题055。回到水上マーケット继续调查，和中间老板对话，解决谜题057，吊桥放下来到海边餐馆。继续和老板对话，他告诉雷顿教授，遗迹蛋在这里被视为幸运蛋，最初的遗迹蛋是在岛内洞穴发现的，并在岛上的居民手中传递。黑衣人再次出现，一定要赶在他们之前拿到遗迹蛋。先到处和岛上居民打探消息。

来到大灯台，调查左侧的树发现隐藏谜题060。和居民对话，出现谜题058。继续打探消息，来到マルチノ・リゾート，和小女孩对话。在ラウンジ再次遇到阿梅丽，帮她解决谜题059。来到マルチノ・リゾート调查黑衣人，在他们的无心帮助下得到遗迹蛋的消息。回到海岸通り和中间的女性对话得到关于遗迹蛋的最后消息。之后进入解谜模式，分别选择“结婚”“女性”“条件の片方が自分と违う人”“トモエ→ベン→ミランダ→アメリー→ゴドック”，得出遗迹蛋的转送条件，并推断出它的最后去处。找到ゴドック拿回遗迹蛋，在回飞艇之前去ラウンジ和ココナッツビーチ回收谜题061、062。

第四章　5つのエッグ（ビストニオ篇）

这一次到达的是一个充满西部风情的城市。和路上的牛仔蓝嘉（レンジャー）对话，他说这是一个有野兽出没的小镇，劝雷顿赶紧离开。忽然远处传来野兽嚎叫声，追踪着声音，大家发现了凶暴的红狼，以及鬼鬼祟祟的黑衣人组织。为了抢在黑衣人之前拿到遗迹蛋，众人依然是决定一边打听情报一边追踪怪兽。在マカロニ通り调查右侧建筑物吊灯，出现谜题064。和蓝嘉对话，之后去找保安官。在酒馆被人搭讪，解决谜题065。终于见到保安官卡宾（カービン），解决谜题066，卡宾告诉他们红狼在废矿坑。

卢克想要发挥自己和动物沟通的能力，众人来到矿坑找寻红狼。红狼说想要见一个女孩，回到保安官の诘所发现卡宾和一个老太太在说话，回到町はずれの厩舍，触发谜题067、063（东路左侧的马）、来到カウボーイ食堂和少女卡内特（カーネット）对话，解决谜题068。之后带着卡内特回到矿坑，然而红狼找的却不是卡内特。再次回到保安官の诘所发生剧情，众人来到卡内特的家。调查炉子上方的书，出现谜题069。查看照片，和老奶奶对话，解决谜题070，原来老奶奶才是红狼要找的小女孩。回到矿坑，红狼终于见到想见的人，雷顿教授得到遗迹蛋，回飞艇之前可以去卡内特家回收谜题071。

第四章　5つのエッグ（マリ-ド-ル篇）

这一次的城市是有风吹拂的小镇，小镇到处竖立着风车，为人们的生活提供了便利。在町はずれの牛小屋调查右下角的兔子，出现谜题072。和老爷爷对话，得知小镇正在举办结婚典礼，继续前进，突然刮起了龙卷风，参加婚礼的人也离开了。和牧羊人对话触发谜题073。来到新娘所在的风の祠发现所谓的结婚典礼却是新娘和神龙结婚，并且将新娘关在了风の祠，而深爱新娘的年轻人痛不欲生。和牧师对话，他说龙卷风是神龙的怒气，而新娘作为祭品能够镇压龙卷风，亚丽亚感觉到风の祠里有遗迹蛋的力量，但要突破铁门众人只能先搜集情报。回到风の小道和妇

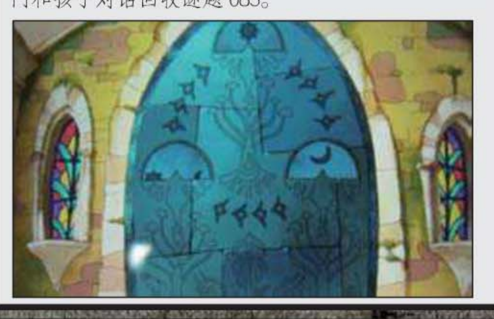
人对话，解决谜题 074。

来到风车小屋前，调查左侧有蝴蝶的岩石，发现谜题 075，和新娘的未婚夫罗米（ロミー）交谈，受到沉重打击的他暂时没法帮忙，只能再找其他解救新娘的方法，在风の小道、町はずれの牛小屋、风の祠、风车小屋前这几个地方和居民对话搜集情报，原来之前所有的新娘最后都逃脱了，但是这一次茱莉亚却很固执，众人决定让罗米去劝服她，和罗米对话来到罗米家。调查架子上的收音机，发现隐藏谜题 076。和罗米对话，追着他来到风车小屋前触发谜题 077。来到风だまりの洞窟按照右上、左、右下的顺序调查巨大的岩石。终于来到龙神祭坛，和茱莉亚对话，再调查龙石像，解决谜题 078。得到遗迹蛋，回飞艇之前从风の祠和风の小道回收谜题 096、098。

第四章 5つのエッグ（スリ-プルス篇）

在飞艇选择最后一个目的地いせきのまち。这里是一个很荒凉的古城，在スリ－プルス正门调查右下的门能够继续前进。在广场查看金色的鸟雕像，回到正门，发现黑衣人也来了，和少年洛克斯（ロクス）对话，他说城里的大人们已经睡了1周了，没有人起床。来到洛克斯家，他为了治好村里人的怪病，想要唤醒不死鸟。回到广场，和小孩对话触发谜题 079。在フェニ－ル岳のふもと调查右上方巨大的飞蛾，触发谜题 080。和秃鹰对话得知曾经有浑身闪光的大鸟在这里出现，下山又看到黑衣人组织，回到广场再和小孩对话，发觉他们在祭典期间在まんまる塚玩耍，来到まんまる塚，调查右侧房屋前大大树，发现隐藏谜题 082，和小孩子对话，解决谜题 081。

来到寺院，调查长老，再调查右侧蓝色石碑，然后放大查看正面蓝色墙壁，进入解谜模式，调整图案如下图位置。回到正门，发现三角石板，调查之后再调查拱门上的石板，选择右数第二个和第四个，就能召唤不死之鸟。回到广场看到不死鸟雕像消失，应该是去它的饮水场，来到フェニ－ル岳调查水库门，出现谜题 085，原来不死之鸟就是城市中河流组成的图案，回到まんまる塚自动发生剧情。成功唤醒村里的人们，来到寺院得到遗迹蛋，在正门和孩子对话回收谜题 083。



第四章 5つのエッグ（非主线）

完成遗迹蛋收集之后可以回之前的各个城市回收各种谜题、金币、迷你游戏等等，这部分是非主线内容，也可以不做直接和亚丽亚对话进入第五章。

スノ-ラ
到达スリップストリ－ト后追加新的地点，来到スト－ブ食堂，和客人对话，谜题 111。来到スノ－ラ停留所前追加新的地点，在スノ－ラ商店街和小孩对话触发谜题 109，调查水面伸出的木头，谜题 086。
コハンベ-ル
来到コハンベ－ル驿，开启新地点，来到さびれた喫茶店，和店员对话开启谜题 105，调查右侧墙壁上的时钟得到谜题 087，在水上通路の住宅街和女性对话，开启谜题 107。
ロンドン
到达テムズ川の发着场，追加新的地点——格纳库。在大学前追加新的地点，科学研究栋1号室，调查左侧书架，出现谜题 088，在博物馆左侧屋里和雷顿的妈妈对话，解锁谜题 104。
ムスロッホ
在村长の家前、泷里の钟乳洞分别解锁谜题 103、089。
マルチノ
在水上マ－ケット、大灯台、ラウンジ、海岸通り分别解锁谜题 090、092、106、091。
ビストニオ
在町はずれの厩舍、マカロニ通り、カウボ－イ食堂、保安官の诘所，分别解锁谜题 093、108、094、095。
マリ-ド-ル
在町はずれの牛小屋和牧羊人对话，之后在风の祠、风の小道、风车小屋前、龙神の祭坛分别解锁谜题 110、097、099、100。
スリ-プルス
在グラステン寺院、フェニ－ル岳のふもと、フェニ－ル岳解锁谜题 084、112、101。



第五章　ゴッド街の悪魔

和飞艇内的亚丽亚对话选择释放遗迹蛋的魔力，结果却发现遗迹蛋有一个是假的，亚丽亚回到神々の壁感应到遗迹蛋在ゴッド街。之后可以选择谜题回收或者直接向ゴッド街出发。

谜题回收（非主线）
コハンベール
在町外れの踏切、ユートン湖のほとり、湖畔の森触发谜题128、126、127。
スノーラ
在スノーラ南ゲート、スリップストリート、スノーラ停留所前触发谜题123、124、125。
ロンドン
在テムズ川の发着场和ノースレント通り触发谜题129、130。
ムスロッホ
在村の广场和倒木の渡桥触发谜题131、132。
マルチノ
在水上マーケット和大灯台触发谜题133、134。
ビストニオ
在マカロニ通り和保安官の诘所触发谜题135、136。
マリードール
在风の小道和风の祠触发谜题137、138。
スリープルス
在スリープルス正门、グラスデン寺院、まんまる塚触发谜题139、140、141。

追寻遗迹蛋的踪迹来到ゴッド街，刚下飞艇就听到枪声，众人往暗黑街赶去。在黑暗街调查左上铁路线，出现谜题113，调查左侧楼梯上的猫，出现谜题114。查看受伤的男子，发现是塔克（タッコウ），黑衣人正在追他。回到废弃物处理厂，查看右侧战舰。在战舰内点击门，解决谜题115。来到战舰内部，查看操作器，将吊臂移开之后放大查看角落里的燃料桶，出现谜题117。和黑衣人对话解决谜题116。进入指令室，和塔克对话，把昏倒的他送回飞艇。再次深入组织根据地，在废弃物处理场和黑衣人对话，谜题119，暗黑街触发谜题118，发生剧情。终于来到塔捷特组织的大本营，大量亚斯兰特的遗迹隐藏在这里。看来组织从一开始就知道遗迹蛋是获得亚斯兰特智慧的钥匙，那么为什么他们只偷走了一个遗迹蛋呢？调查守卫，出现谜题120。塔捷特组织绑架了大量的科学家为他们解读亚斯兰特文明，但是对亚斯兰特文明异常熟悉的沙海曼博士为什么能逃过一劫呢？来不及细想，众人继续向上，调查中央的柱子，再调查远处的门，解决谜题121，在完成过75道以上谜题时能够进到首领的房间。进入之前回到黑の岩・中层能够回收谜题122。塔捷特组织的首领布洛内夫提出要用遗迹蛋做一场赌博，用24枚硬币，看谁能拿到最后1枚，选择“后からコインを取る”之后对手如果拿了1枚，玩家就拿3枚，如果对手拿了3枚玩家就拿1枚，总之要凑到4，就一定能拿到最后1枚。虽然赢得游戏，但是布洛内夫却用家人威胁雷顿。识破他轨迹的雷顿不为所动，终于拿回了第五枚遗迹蛋。此时返回首领房间调查地球仪能够回收谜题142。和屋顶上的亚丽亚对话，解决谜题143。终于回忆起一切的亚丽亚认为自己不该存在与这个世界上，雷顿却要她一起解开亚斯兰特文明的秘密。发现沙海曼博士的异常，和他对话，发现他正是迪斯科尔，他声称为了向塔捷特报仇才做了这些。来到首领房间调查左上翼龙化石发生剧情，进入第六章。



第六章　アスラントの遗产

回到初始之地亚丽亚苏醒的地方，开启新的地图封印の门，和迪斯科尔对话，触发剧情，关键时刻蕾米居然绑架了卢克，原来她居然是塔捷特派来的，钥匙和亚丽亚都被布洛内夫带走，和迪斯科尔对话决定进行合作。在贤者の道调查卢克，再调查左侧装置解决谜题144。进入试の门调查大门，解决谜题145。在深渊の间调查大门，解锁谜题146。继续乘船前进，调查巨大的剑，解锁谜题147。迪斯科尔在破坏陷阱过程中受了重伤终于讲出自己的身分，为了阻止这一切的发生，雷顿教授继续前进，在天启の间开启机关后第六章结束。

终章　未来へと传わる遗产

来到神罚の间，没能阻止布洛内夫开启机关，大量亚斯兰特人偶出现，原来亚斯兰特人用超高的智慧制造了这些人偶，却最终导致灭亡，亚斯兰特7贤者将所有人偶冰封起来，亚丽亚也是人偶之一，布洛内夫执着地为了所谓秘宝而解开了封印，也因此引发了灾难，最后布洛内夫幡然醒悟，和众人一起关闭了控制器。亚丽亚救了所有人，却也和亚斯兰特文明一起沉入了水底……

谜题详解

谜题001 飞行船の目的地

问题 飞船在地图上行走，但是由于燃料有限，需要进行补给，引领飞船走完所有的加油站和城镇，注意当燃料空了的时候飞船将无法移动。

答案 如图所示。



谜题002 冰のプレゼント

问题 朋友送来了生日礼物，是被冻在冰中送达的，附信中写了一般情况下融化30g的冰需要150ml水，冰冻住礼物的冰共有2kg，那么想要从中间取出礼物，需要150ml容量的几杯水呢？

答案 0杯，仔细观察图片，会发现壁炉中的炉火，把冰块放在旁边，就能渐渐融化露出礼物。

谜题003 街の灯り

问题 今夜是祭典，需要将所有的街道都照亮，主办者希望，同种颜色的灯不能交叉。

答案 如图所示。



谜题004 雪の结晶

问题 仔细观察飘落的雪结晶，以下4种雪结晶哪一种没有飘落？

答案 答案：C。



谜题005 刺繍の模样

问题 在布上进行刺绣，刺绣使用了4种花纹，这些花纹是遵循某种法则排列的，按照黄线指示一直缝到红手套处，填补图上空缺的花纹。

答案 假设松树是1、雪花是2、手套是3，就会发现花纹是按照简单的加法等式排列，答案如图所示。





谜题006 冰の少女

问题 转动石板让光线将石板分割成若干区域，每个区域必须包含4个小方块，完成之后就能解开冰封印。

答案 如图所示。





谜题007 海贼と水兵

问题 水兵遭海盗攻击，棋子跳过其他棋子就会将跳过的棋子改变成另一种，想办法将所有棋子变成水兵棋子。

答案 1. 最右侧的海盗跳到左侧。
2. 左侧数第二位的海盗跳到右侧。
3. 右侧数第二位的海盗跳到左侧。
4. 左侧的水兵跳到右侧。
5. 中央的水兵跳到左侧。
6. 最右侧的海盗跳到左侧。
7. 左侧的水兵跳到右侧。

谜题 008 つるつるカメ

问题 冰面上有晒太阳的乌龟，以及冰块，想办法让红色的乌龟停在红色方块内，冰块可以堵住冰窟，滑动中的乌龟如果碰到障碍物就会停住。

答案 红色乌龟向左→冰块向下→靠上的绿色小乌龟向下→大乌龟向右→红色乌龟向下。

谜题 009 ダイヤルを回せ

问题 门被轮盘转锁锁住，圆盘上的○和◇图案分别代表 1 和 5，调整转盘，让转盘四个部分每个部分的数字和都一样。

答案 最外层是不可以转动的，调整里面两层，使每部分的数字和都为 15，具体答案如图所示。



谜题 010 クレーンを避けろ

问题 危险！吊臂向雷顿教授袭来，巧妙地避开障碍让雷顿教授走到终点。

答案 右右下下右右右右右上下左左上上右右右。

谜题 011 1リットル欲しい

问题 想要 1 升燃料，两个燃料罐子一个能装 9 升一个能装 11 升，并且可以将燃料互相倒入，利用这一点想法让某个罐子内留下 1 升燃料。

答案 左 9 右 0→左 0 右 9→左 9 右 9→左 7 右 11→左 7 右 0→左 0 右 7→左 9 右 7→左 5 右 11→左 5 右 0→左 0 右 5→左 9 右 5→左 3 右 11→左 3 右 0→左 0 右 3→左 9 右 3→左 1 右 11

谜题 012 リスたちの好物

问题 这里有重量不同的 4 种果实，松鼠喜欢重量排名第二和第三的果实，每次可以称 2 种果实，找出松鼠喜欢的两种，将它们放在秤上。

答案 答案：AD

谜题 013 バラバラのバラ

问题 想要送给朋友由红、蓝、黄、紫四色组成的豪华花朵，要求花瓣的边缘相接的必须是不同颜色，完成这朵花。

答案 如图所示。



谜题 014 花を植えよう

问题 在庭院内种植鲜花，希望两种鲜花交替种植，注意有房子的地方不能种植。

答案 如图所示。



谜题 015 魚のポスター

问题 贴起来的鱼海报破损了，希望能够将其恢复成原样，只能三枚一组的方式上下左右移动。

答案 如图所示。

1

2



3

4

5



6



7



谜题 016 案内板のナゾ

问题 在森林中野餐却迷路了，虽然有指路板，但是板子却坏掉了，箭头指向哪里完全看不清，在附近有指路板的碎片，将其拼好，把指路板恢复。

答案 如图所示。



谜题 017 湖面を歩く少女

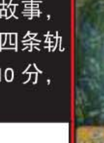
问题 仔细观察湖面就会发现少女是行走在透明的落脚台上，落脚台会不断移动，利用落脚台和浮岛，让雷顿教授顺利走到少女的位置。

答案 左→浮岛→上→右→浮岛→右→下→左→浮岛→左→上→右

谜题 018 神々の壁

问题 墙壁上画着天空之王分割大陆的故事，运用宝剑砍出的四条轨迹将大陆分成 10 分，并将五人分开。

答案 如图所示。





谜题 019 タイルで犬を作る

问题 制作像上画面一样的小狗形状。

答案 如图所示。



▶1. 先将六块白色的方形按照图所示放置，再并排放两块棕色。



▲2. 用一块白色压在棕色上面。



▲3. 放一块棕色，并用一块白色压在棕色左上角。



▶4. 放置惟一的红色。



▲5. 用两块棕色将红色压住。▲6. 把最后一块白色放在右上角。

谜题 020 のりかえシップ



问题 想办法利用船只逃到河对岸，注意每移动 1 次红色的船会移动 1 格、蓝色的船 2 格、紫色的船 3 格、橘黄色的船 4 格。

答案 上蓝色的船→右→右→右→右→上紫色的船→左→左→上红色的船→左→左→上蓝色的船→右→右→右→上橘黄色的船→左→左→上紫色的船→右→上蓝色的船→右→右→右

谜题 021 大物を釣ったのは？



问题 ABC 三个人在钓鱼，眼光高明的渔师说 1 个人钓的是长靴、一个人是空罐子、最后一个人钓到了大鱼。钓长靴的坐在钓大鱼的旁边，钓长靴的不是 B。那么钓大鱼的是谁？

答案 B

谜题 022 泥まみれの出土品

问题 考古学家发现了巨大的出土文物，想要用水冲掉泥土，明明已经打开水管却没有流水，这时只要拜托一个人就能让水流出，拜托谁呢？

答案 B，因为考古学家踩着水管阻碍了水的流出。

谜题 023 フルーツのS



问题 在水果蛋糕店实习的六个人，分别负责不同的水果，A 是草莓、B 是苹果、C 是香蕉、D 是杨桃、E 葡萄、F 是哈密瓜。他们每天都忙于削皮切水果，有一天有一个人说了一句：“今天也削了好长，多亏最后成为了 S。”是谁说了这句话？

答案 B，她是在说成为 S 形状的果皮。

谜题 024 待ち合わせのナゾ

问题 4个人决定在某个公交站集合，A说："最短需要换乘2次。"B说："我到集合地点是一条直线。"C说："需要在第二个车站停车换乘，然后再在第二个公交站下车。"D说："到达集合地点我有两条停车次数一样的线路可以选择。"

答案 如图所示。



谜题 025 怪盗からの予告状

问题 怪盗预告今晚要来从1～60号仓库中选择一个偷取其中宝物，他的目标是用0、1、2、4、7、15、31这些数字用加法无法得到的数字，而且在加法时不能使用同一个数字。那么应该重点警备哪个仓库呢？

答案 用以上这些数字变换组合方式相加能得到1～29、31～60中任意数字，惟独没有30，答案就是30。

谜题 026 ネコのさんぽ

问题 黑猫和白猫感情很好，黑猫想要两只猫一起回家，如果路上有鱼的话猫咪就会向鱼的方向移动1格，掉入井盖的话失败。

答案 下→下→下→下→下→右→右→右→上→上→上→右→右（注意猫咪转向也需要按方向键，以上顺序包括转向按键）。

谜题 027 タイルで爱を込める

问题 用木板拼成心的形状，木板可以相互重叠。

答案 如图所示。



▶1. 将红色木板放在中央下方，然后四个角落铺上白色木板。



▲2. 在上方交替放两个红色木板并用一个白色木板压住。



▲3. 压两个红色木板。



▲4. 再压两个红色木板。



▲5. 将最后一个木板放置好。

谜题 028 花束を届けよう

问题 指挥匹诺曹让他把花束送给小女孩，地板上的四种图案分别代表是跳跃、直行、左转弯、右转弯，将图案和标志一一对应，控制匹诺曹的前进方向。

答案 如图所示。



谜题 029 犯人の乗った列车

问题 有三名逃犯逃上了列车，在第一辆和最后一辆车厢没有，为了追捕他们，在他们乘坐的车厢前后都需要配备警员，至少需要多少名警员？

答案 5。

谜题 030 飞行船の目的地2

问题 飞船在地图上行走，但是由于燃料有限，需要进行补给，引领飞船走完所有的加油站和城镇，注意当燃料空了的时候飞船将无法移动。

答案 如图所示。



谜题 031 恋人の贈り物

问题 将盒子打开里面的礼物就会归她所有，提示是“10 的光束由一颗星星表示的时候箱子就会打开”，请帮她打开箱子。

答案 如图所示。



谜题 032 本棚へ反そう

问题 将所有的书放回书架，注意有的书可以只拿一本，有的要好几本连成一体，书籍可以横竖转换。书架上的数字表示还书的手续。

答案 书架上的数字暗示了每排书架上有多少书，如图所示。



谜题 033 豪勢な買い物

问题 在超市中想要购买全部 14 种商品，花光 5000 元，路线应该如何安排？注意走过一次的架子不能再走，另外并没有买蘑菇和鱼。

答案 如图所示。



谜题 034 何秒かかる

问题 在 1 层的男性想要对 25 层的女性求婚，因此希望电梯快点来，电梯从层升到 5 层需要 15 秒，他几秒后可以到达她所在的 25 层？

答案 90

谜题 035 偽物の遺物

问题 按照照片，将真品全都找到。

答案 注意观察就会发现照片是反的，所以和图上模样相反的才是正品，如图所示。







谜题 036 坠落寸前

问题 引擎故障，飞机就要坠落，将所有的管道安好，让燃料能够顺利注入。注意必须用上所有的部件。

答案 如图所示。





谜题 037 坠落寸前 2

问题 引擎故障，飞机就要坠落，将所有的管道按安好，让燃料能够顺利注入。注意必须用上所有的部件。

答案 如图所示。





谜题 038 王冠のナゾ

问题 世界上最大的宝石刚好放在皇冠里，完全取不出来了，戴起来实在太难受了，又沉，我决定把宝石送给能够数清楚王冠有多少颗宝石的人。

答案 18，王冠顶端有 1 枚，四侧带子上各有 2 枚，下方一圈有 8 枚，表面上有 17 枚，但是皇冠里面也有一枚，共 18 枚。

谜题 039 イチゴパーティー

问题 四个孩子在分吃草莓，询问他们吃的数目，A说：“比B少吃1个。”B说：“吃了C的3倍。”C说：“比A少吃5个。”D说：“刚好吃了A的一半。”这几个孩子最多的一个人吃了9个，4个人分别吃了多少个草莓？

答案 A8、B9、C3、D4

谜题 040 ドングリを拾おう

问题 森林中有三只松鼠，它们要按顺序各回各家，道路上的数字是榛子的个数，路过的松鼠会将榛子都拿走，为它们安排路线，要求三只松鼠捡同样数量的榛子回家。

答案 如图所示。





谜题 041 运转士の悩み

问题 新手司机被要求按照停着的车的样子停一辆一摸一样的，快来帮帮他。图中车分为车头和客车，机关车可以用触控笔移动，客车需要和车头连接才能移动，右下角的开关可以改变铁路路线。

答案 如图所示。



▲ 1. 让车头将两个客车拉到如图位置，然后切断和客车的链接。

▲ 2. 利用两侧的通道将车头扳成正位连接客车。





▲ 3. 拉动右下角扳手，调整铁路位置.

▲ 4. 让三辆车转一圈，注意利用左侧线路板正位置。

谜题 042 六つ子の要望

问题 每四个格子分成一组搬运，每组需要有10根木材，将所有木材分成6组。

答案 如图所示。



谜题 043 宝石を守れ

问题 用绳子将所有的小偷都圈起来，一起逮捕，注意不能把宝石也圈进去哦。

答案 如图所示。





谜题 044 5人の演奏会

问题 演唱会场刊用到的剪影照片不小心混进去了一张练习照片，这样会引起负责人生气，仔细观察不同聚光灯造成的影子，赶快找到不是正式演出的那一张。另外注意所有的照片都是从正面拍的哦。

答案 C。



谜题 045 こぶたのレース

问题 可爱的小猪赛跑开始了，必须将它们按照序号排好之后才能开始比赛，每次可以移动两只小猪。

答案 2、4移动到空白→1、2移动到空白→5、3移动到空白→3、4移动到空白。

谜题 046 花を植えよう2

问题 在庭院内种植鲜花，希望两种鲜花交替种植，注意有房子的地方不能种植。

答案 如图所示。



谜题 047 小鸟のエサ

问题 在四个颜色的鸟巢外面放上水果，经过观察发现，小鸟十分挑食，1 周内蓝色巢外面的水果消失了 5 次、绿色 5 次、红色 4 次、黄色 3 次，从周一到周日小鸟分别吃了什么？

答案 苹果、橘子、橘子、橘子、苹果、苹果、苹果。

谜题 048 ドングリを拾おう2

问题 森林中有三只松鼠，它们要按顺序各回各家，道路上的数字是榛子的个数，路过的松鼠会将榛子都拿走，为它们安排路线要求三只松鼠捡同样数量的榛子回家。

答案 如图所示。



谜题 049 ヤシの実をとって！

问题 帮孩子们摘椰子，问他们想要什么得到的回答是，A 说：“想要全部都是 1 种颜色的椰子，且比 C 多一个。”B 说：“想要从边上数第二位的椰树上，不想要蓝色的椰子。”C 说：“从 B 摘的椰子树的旁边摘，比 B 多一个，需要同一个颜色的椰子。”

答案 A 黄色 3 个、B 绿色 1 个、C 蓝色 2 个

谜题 050 森の案内人

问题 在森林中迷路，用苹果收买了八只小动物，让它们带路。老鼠能带路 1 格、兔子 2 格、狐狸 3 歌、熊 4 格，不能连续让两只相同的动物带路，枯木的位置不能放置小动物。

答案 如图所示。



谜题 051 うりぼうのレース

问题 可爱的小猪赛跑开始了，必须将她们按照序号排好之后才能开始比赛，每次可以移动两只小猪。

答案 5、4 向右→1、2 向左→2、5 向右移动 1 格→3、2 向右移动 1 格→1、3 向右移动 1 格→2、4 向左移动 1 格。

谜题 052 勇者の冒険

问题 移动石板先创造通向钥匙的道路，再创造通向宝箱的道路。

答案 因为拼图中只有空格位置是在不断变化的，因此将拼图中的空格视作一个整体，下文解谜将以空格的移动说明，例如空格向右，也就是空格当前位置右侧的砖块向左移动，相对的空格位置就向右移动了。

下右上左上左下右下右上上左下下右上上上右下左上右下下左上上右下（到这一步拿到钥匙）左左上右下左上。



▲走的这部就能拿到钥匙。

谜题 053 巨石倒し

问题 调查发现这里的巨石阵只要推倒一个其他的都会倒下，圈出那个关键的巨石。



答案 如图所示，巨大石板在中间留下的阴影暴露了它的存在。

谜题 054 三つ子のボート

问题 三胞胎和朋友在湖中划船，三个人的长相一模一样，应该很容易就找到，但是有一个人藏了起来，三胞胎分别在哪艘船里呢？

答案 2、3、6，摇晃 3DS 有藏人的船就会非常不稳，船上的人会滴汗。



谜题 055 アイスを买おう

问题 按照女朋友的要求为她买冰淇淋。“最下面是没有配料的冰淇淋。”、“很讨厌 C 款巧克力口味。”、“中间是从边上数第四个，从另一边数第二个。”、“B 款香草口味旁边那个口味要放到最上方。”、“讨厌 D 款抹茶口味放中间。”

答案 ABD(从上到下)。

谜题 056 案内板のナゾ2



问题 将指路板恢复。

答案 如图所示。

谜题 057 六つ子の注文



问题 每四个格子分成一组搬运，每组需要有 10 根木材，将所有木材分成 6 组。

答案 如图所示。

谜题 058 アシカショー

问题 移动皮球让海豹顶的球的符号和脖子上项圈的符号相同。

答案 按照以下顺序将球依次交换到空着的地方◇、△、☆、◇、△、□、☆、◇、□、△

谜题 059 绝景ツアー 

问题 A～D 先生和 E～H 君参加了两天的旅游，第一天 A 和 E 去森林、B 和 F 去荒野、C 和 G 去海边、D 和 H 去山里，第二天为了男女组合和地点不一样，B 和 E 去海边、C 和某人了去山里，那么 G 和谁去了哪里?

答案 和 D 去了森林。

谜题 060 のりかえシップ2

问题 想办法利用船只逃到河对岸，注意每移动 1 次红色的船会移动 1 格、蓝色的船 2 格、紫色的船 3 格、橘黄色的船 4 格。

答案 橘黄色船→右→紫色船→左→上面两行的橘黄色的船→右→红色船→右→右→右→下面两行的蓝色船→左→左→左→左→上面两行的红色船→右→右→橘黄色船→左→紫色船→右→右→右。

谜题 061 宿泊客は何人?

问题 某个旅店 12 月 28 日离开了 13 人，住进了 16 人，这一天的住宿者为 25 人；27 日离开 19 人，住进 11 人；26 日离开 12 人，住进 18 人；25 日离开 15 人，住进 14 人，那么 24 日的住宿者共多少人?

答案 25，简单算一下住进来的人和离开的人数总和分别都是 59 人，所以住宿的人数不变，是 25 人。

谜题 062 62 アシカショー2

问题 移动皮球让海豹鼎的球的符号和脖子上项圈符号相同，注意右上角数字表示限制的步数。

答案 按照以下顺序将球依次交换到空着的地方◇、心形、☆、△、□、◇、心形、☆、△、□、◇、心形、☆、△、□

谜题 063 森の中の马

问题 骏马在森林中飞奔，被拍摄了几张照片，观察照片，判断六棵树中哪棵在最前方。

答案 E。

谜题 064 盗贼兄弟 

问题 哥哥从屋顶扔下艺术品，弟弟在下面用货车接，考虑到逃跑时的方便，需要把艺术品拼成一个正方。

答案 如图所示。



谜题 065 めくるのはどれ? 

问题 四张牌变换顺序按照上屏显示的排列了三次，第四次排列如下屏，请选出是方块的那张。

答案 右数第二，纸牌是正反两面的。

谜题 066 鹅が逃げた 

问题 有人放走了鹅，有四个嫌疑人，他们中有一个是犯人，只有一个人会说实话，请找出犯人。A:“B 绝对是犯人”B: “C 绝对是犯人”C: “A 或者 B 有可能是犯人”D: “B 或者 C 有可能是犯人”

答案 A。

谜题 067 リンゴをダチョウに

问题 移动积木将苹果变成鸵鸟。

答案 如图所示。



谜题 068 妖精のキッチン

问题 将所有食材聚集在中间，食材只能横纵斜移动，一次不能飞跃 2 位以上。

答案 鸡蛋向左上→鸡蛋向下→番茄向左上→起司向左下→鸡蛋向右上。

谜题 069 本棚へ返そう2

问题 将所有的书放回书架，注意有的书可以只拿一本，有的要好几本连成一体，书籍可以横竖转换。书架上的数字表示还书的手续。

答案 书架上的数字暗示了每排书架上有多少书，答案如图所示。



谜题 070 骑士の试验

问题 数一数旗子上共有多少个正方形。

答案 44。

谜题 071 妖精のキッチン2

问题 将所有食材聚集在中间，食材只能横纵斜移动，一次不能飞跃 2 位以上。

答案 右上角的汉堡肉向中间→芝士向汉堡肉→番茄向鸡蛋→番茄向培根→番茄向芝士→番茄向蔬菜→番茄向汉堡肉。

谜题 072 ウサギのお家

问题 重新链接地上道路，让黑兔子回黑色家，白兔子回白色家。

答案 如图所示。



谜题 073 羊は何匹?

问题 有个牧场大概养了 400 只羊，牧场主想要知道准确的数字，结果没有一次数完。有一次将每 3 只羊放在一起，结果余下 1 只；有一次将每 4 只羊放在一起，结果余下 2 只；每 5 只羊余下 4 只；每 7 只羊余下 2 只，到底有多少只羊?

答案 394。

谜题 074 ペットのごちそう

问题 A 喜欢冰淇淋或者巧克力，C 喜欢派或者巧克力，A 或者 D 大概有谁喜欢冰淇淋，只有蛋糕不知道哪个孩子喜欢，将四样东西按照大家喜欢的分配。

答案 A 冰淇淋、B 派、C 巧克力、D 蛋糕。

谜题 075 黄金のチョウ

问题 用三种材料混合 5 次制作出黄金蝴蝶喜欢的口味，每种原材料的营养量和蜂蜜比例不同，掌握合适的比例就能吸引黄金蝴蝶。

答案 菠萝 2 次、苹果 1 次、蓝莓 2 次。



谜题 076 ありあわせの桥

问题 用碎片拼成一座桥，使交通恢复。

答案 如图所示。



谜题 077 迷いの森

问题 通过这片森林才能到达风の祠，同样的地方不能走过两次，需要从入口开始按照捡起两个蘑菇、一个草莓这样的顺序前进，该如何才能走到终点呢？

答案 如图所示。



谜题 078 制御装置

问题 制御装置出现了故障，按下下方的按钮，从按下的位置顺时针洞穴会发生 7 次动作，洞穴中没有的柱子会升起，有的会下降，在 7 次动作之后所有的柱子都能升起的话，就能开启制御装置。应该按哪个按键？

答案 从正上方的按键顺时针方向数第二个。

谜题 079 10匹つめろ

问题 利用有限的空间，将 10 条蛇都塞到罐子里。

答案 如图所示。





谜题 080 黄金のチョウ2

问题 用材料调和制作布丁，如果营养太多就会引来蓝色蜜蜂，营养太少就会引来黄色小蜜蜂，最右侧的容器能够增加营养量，调配比例合适的布丁就能吸引黄金蝴蝶。

答案 橘子 2 次、草莓 0 次、蜜瓜 2 次、右侧容器 1 次。

谜题 081 星と月のランプ

问题 仔细观察八面体上图案的位置，请指出月亮应该在哪里。

答案 左下。

谜题 082 湖面を歩く少女2

问题 仔细观察湖面就会发现少女是行走在透明的落脚台上，落脚台会不断移动，利用落脚台和浮岛，让雷顿教授顺利走到少女位置。

答案 右→上→浮岛→下→浮岛→左→浮岛→上面的浮岛→右→浮岛→上→浮岛→下→下→左→右→浮岛→上→浮岛→左

谜题 083 11匹つめろ

问题 利用有限的空间，将 11 条蛇都塞到罐子里。

答案 如图所示。



谜题 084 魔女の手伝い

问题 帮助魔女在屋子内放置药要求如下：红色草药距后门 5；蓝色药距后门 6、红色药 5；绿色药距玄关 5、蓝色药 3；紫色药距玄关 4、红色药 3。

答案 如图所示。





谜题 085 水门の封印

问题 想要唤醒不死鸟需要将六个星石按正确位置放置，星石不能是相连的数字彼此连接，将星石放到正确位置。

答案 左 2；左数第二列 5、8、6；左数第三列 3、1、4；右 7。

谜题 086 つるつるカメ2

问题 冰面上有晒太阳的乌龟，以及冰块，想办法让红色的乌龟停在红色方块内，冰块可以堵住冰窟，滑动中的乌龟如果碰到障碍物就会停住。

答案 上面的冰块向左→下面的大乌龟向下→冰块向右→上面的大乌龟向下→下面的小绿龟向上→下面的大乌龟向右→红色乌龟向下→红色乌龟向左。

谜题 087 坏れた挂け时计

问题 钟表盘面被分成三部分，三部分的数字和相同，指针指向几点几分?

答案 3点45分。

谜题 088 本棚へ反そう3

问题 将所有的书放回书架，注意有的书可以只拿一本，有的要好几本连成一体，书籍可以横竖转换。书架上的数字表示还书的手续。

答案 书架上的数字暗示了每排书架上有多少书，如图所示。



谜题 089 宝石のポスター

问题 将海报还原。

答案 右数第三列向上→上数第三行向左→上数第四行向右→左数第三列向下→上数第二行向右→下数第二行向左。（注：以上都只移动1格。）

谜题 090 アイスを买おう2

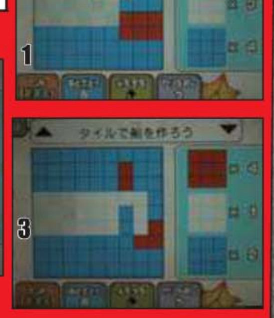
问题 给女友买冰淇淋，要求“最上面的不能有配料”、“正中间的是B旁边的种类”、“最下方的有配料比较好”、“讨厌A和H”、“最下方的选择讨厌的口味的正对的口味”。

答案 BCD。

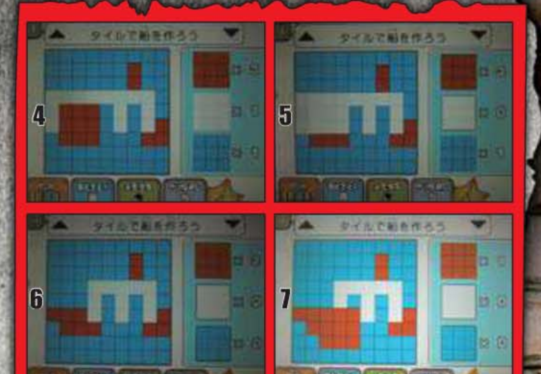
谜题 091 タイルで船を作る

问题 用三色木板堆叠出船的形状。

答案 如图所示。







谜题 092 水槽の鱼

问题 仔细观察水槽中共有多少条鱼，提示摇晃3DS有可能会引出平常不常出没的鱼哦。

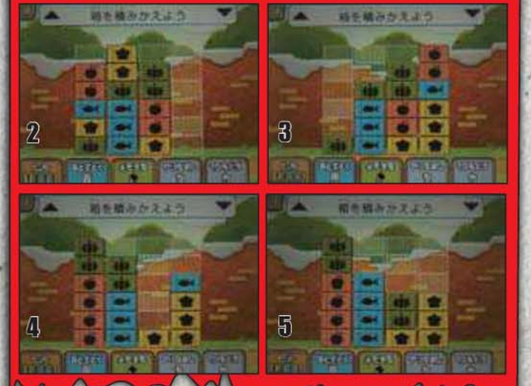
答案 17。



谜题 093 キッチリ并べよう

问题 整理箱子让同种颜色的箱子排成一列，需要在移动30次之内完成。

答案 如图所示。



谜题 094 あたりくじ

问题 找出捆着小熊的绳子。

答案 右数第二条。

谜题 095 ありあわせの桥2

问题 用碎片搭建临时桥梁，让交通恢复。

答案 如图所示。



谜题 096 ふくざつな型纸



问题 用仅有的彩纸制作八个箱子。

答案 如图所示。

谜题 097 カボチャ売りの姐妹

问题 四姐妹分别带着南瓜去其他城市贩卖。1个人的负重是34千克，A和C搬运的重量相同，因为是去大城市卖B必须多搬一些，将剩下的南瓜分配。

答案 A：16、3、5、10。

B：4、2、6、9、13。

C：12、1、7、14。

D：11、8、15。



谜题 098 飞ばされたテント



问题 考古学家们要在山顶搭建帐篷，如果不和旁边的布模样一致就不能很好地搭在一起，最后会多一片帐篷。

答案 如图所示。

谜题 099 クッキーパズル

问题 和女友吵架，想要和好来到找她，女友给他一罐饼干，将饼干图案拼成她喜欢的东西就原谅他。

答案 如图所示。



谜题 100 花束を届けよう2

问题 指挥匹诺曹让他把花束送给小女孩，地板上的四种图案分别代表是跳跃、直行、左转弯、右转弯，将图案和标志一一对应，控制匹诺曹的前进方向。

答案 如图所示。



谜题 101 气球の旅

问题 在热气球篮筐四周放上重物，使ABCD四个点的受力平衡。

答案 如图所示。



谜题 102 ありあわせの桥3

问题 桥被暴风雨破坏了，将碎片暂时拼成一个临时桥，让桥交通恢复。注意不可以有缝隙。

答案 如图所示。



谜题 103 危险なポスター

问题 将海报还原。

答案 左数第四列向下→上数第五行向右→左数第三列向下→上数第四行向左→左数第四列向上→右数第三列向下→上数第三行向右。（注：以上都只移动1格。）

谜题 104 古代文字の解读

问题 研究证明石板上的文字写了按顺序分别是“伟大的安普罗西亚王国在此长眠”“这里长眠的是世界的勇者们”“伟大的王国证明”，那么“安普罗西亚”是哪几个古代文字，请把它们都选出来。

答案 第一行最初的三个字。

谜题 105 タルトの切り分け

问题 由7种水果组成的馅饼，每两种水果拼成一块，每块不能含有相同的水果，同种类水果组成的小块不能相连，将剩下的切好。

答案 如图所示。



谜题 106 あたりくじ2

问题 找出拴着娃娃的绳子是哪根。

答案 不是箱子中那几条，而是画面最右侧的黄色绳子。

谜题107 街の灯り2

问题 今夜是祭典，需要将所有的街道都照亮，主办者希望同种颜色的灯不能交叉。

答案 如图所示。



谜题108 必ず通る道

问题 今住在A城的M先生去B城看朋友，城与城之间的车程需要花费半天，想要白天出发白天到，必定会经过一段路，选出这段路。

答案 如图所示。这里暗含一个日语的文字游戏，不会日语的玩家不必纠结。





谜题109 冰の湖

问题 引导邮递员平安走到右侧，有裂痕的冰面只能走一次，在冰上会滑动，碰到石头会停止。

答案 左、下、左、上、右、上、左、上、左、下、左、上、右、下、左。



谜题110 やっかいな型紙

问题 用仅有的彩纸制作八个箱子。

答案 如图所示。





谜题111 キッチリ并べよう2

问题 整理箱子让同种颜色的箱子排成一列，需要在移动30次之内完成。

答案 如图所示。





谜题112 ピラミッドを作れ

问题 将数字放在金字塔上，要求上面的数字是下面数字的差。

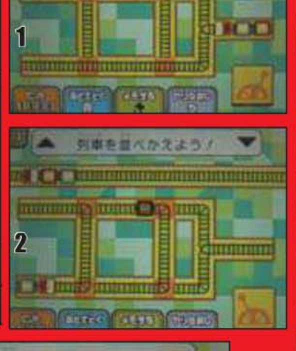
答案 如图所示。



谜题113 运转士の悩み3

问题 新手司机被要求按照停着的车的样子停一辆一摸一样的，快来帮帮他。图中车分为车头和客车，车头可以用触控笔移动，客车需要和车头连接才能移动，右下角的开关可以改变铁路路线。

答案 如图所示。





谜题 114 ネコのさんぽ2

问题 黑猫和白猫感情很好，黑猫想要两只猫一起回家，如果路上有鱼的话猫咪就会向鱼的方向移动 1 格，掉入井盖的话算失败。

答案 左左下下下右右右右左左上上上（注意猫咪转向也需要按方向键，以上顺序包括转向按键）。

谜题 115 ダイヤルを回せ2

问题 门被轮盘转锁锁住，圆盘上的○和◇图案分别代表 1 和 5，调整转盘，让转盘四个部分每个部分的数字和都一样。



答案 如图所示。

谜题 116 クレーンを避けろ2

问题 控制雷顿教授躲过吊臂，走到安全的地方。

答案 右下下右右上右上上右右右上左下下右右。

谜题 117 9リットル欲しい

问题 想要 9 升燃料，两个燃料罐子一个能装 5 升一个能装 8 升，并且可以将燃料互相倒入，利用这一点想法让某个罐子内留下 9 升燃料

答案 左 0 右 8→左 5 右 3→左 0 右 3→左 3 右 0→左 3 右 8→左 5 右 6→左 0 右 6→左 5 右 1→左 0 右 1→左 1 右 0→左 1 右 8。

谜题 118 海贼と水兵2



问题 水兵遭海盗攻击，棋子跳过其他棋子就会将跳过的棋子改变成另一种，想办法将所有棋子变成水兵棋子。

答案 1. 第一行最左边海盗向右。
2. 右上角海盗向下。
3. 右侧从上数第二个水兵向上。
4. 右下角海盗向上。
5. 右上角水兵向下。
6. 右下角水兵向左。
7. 左下角水兵向上。

谜题 119 现在、逃走中

问题 “大哥请求支援！”“在哪？”“在交叉点看到警察了，所以直行到下一个交叉点，然后右斜到下一个交叉点，在右转到下一个交叉点，之后再右斜到下一个交叉点，这个就是我藏身的地方。”

答案 C。



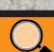
谜题 120 博士の催眠弹



问题 将催眠弹从通气口投入，想办法到达右上角，催眠弹碰到板子会转变方向，其中画有圆形标志的板子在碰到催眠弹后也会转变方向。

答案 第一个从左数第三个通气口丢入，第二个从左数第二个通气口丢入。

谜题 121 10个のボタン



问题 这个电梯有 25 个按钮，按对其中 10 个就能启动，在边上刻着罗马数字，用来表示这一行 / 列可以按下的按钮数量，0 表示不能按下任何一个，请按下正确的按钮。



答案 如图所示。

谜题 122 博士の催眠弹2



问题 将催眠弹从通气口投入，想办法到达右上角，催眠弹碰到板子会转变方向，其中画有圆形标志的板子在碰到催眠弹后也会转变方向。

答案 第一个从作速第五个通气口，第二个从左数第一个通气口投入。

谜题123 アシカショー3

问题 在规定的步数内移动皮球让海豹顶的球的符号和脖子上项圈符号相同。

答案 按照以下顺序将球依次交换到空着的地方△、◇，然后将海报脖子上的心形移动到右侧。

谜题124 冰の湖2

问题 引导邮递员平安走到右侧，有裂痕的冰面只能走一次，在冰上会滑动，碰到石头会停止。

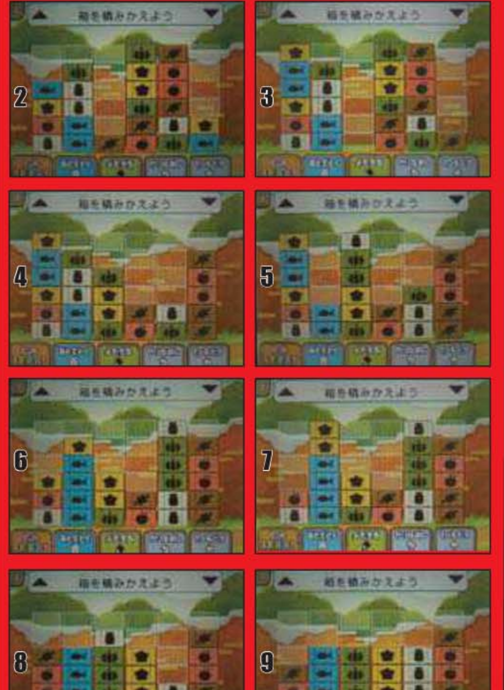
答案 左下右上左下左下左上右下左。

谜题125 キッチリ并べよう3

问题 整理箱子让同种颜色的箱子排成一列，需要在移动 30 次之内完成。

答案 如图所示。





谜题126 ホームパーティー

问题 这三个男孩子都只喜欢三种饮料中的一种，讨厌其他的，他们的女友们说“B 喜欢红茶，C 讨厌果汁”“B 或者 C 喜欢牛奶，A 讨厌果汁”“B 或者 C 喜欢牛奶，A 讨厌果汁”有一个人说错了，那么他们三个人的喜好到底是什么？

答案 A 红茶、B 牛奶、C 果汁。

谜题127 ウサギのお家2

问题 移动地图，让小黑兔回到黑色的家，小白兔回到白色的家。

答案 下行左右两块替换，上行中央和下行中央交换，上行左和右交换。

谜题128 运转士の恼み3

问题 新手司机被要求按照停着的车的样子停一辆一摸一样的，快来帮帮他。图中车分为车头和客车，车头可以用触控笔移动，客车需要和车头连接才能移动，右下角的开关可以改变铁路路线。

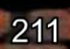
答案

1. 调整开关，让车头倒退到客车位并连接。





2. 断开红色客车，让车头带着蓝色客车转一圈。



谜题 129 红茶缶を取り出せ

问题 客人点了水蓝色的红茶，但是仓库一团乱，想法将其移动出来。

答案 如图所示。















谜题 130 混合レース

问题 可爱的小猪赛跑开始了，必须将它们按照序号排好之后才能开始比赛，每次可以移动两只小猪。

答案 3、2向左→5、3向右→2、1向最左→4、5向最右→2、1向右→1、3向最左→3、4向右。

谜题 131 森の道案内2

问题 在森林中迷路了，小动物们可以帮忙指路，老鼠只能指路1格，兔子2格，狐狸3格，熊4格，不连续询问同种动物，走过的路不走第二次，将小动物放在合适位置，帮助他回家。

答案 如图所示。



谜题 132 勇者の冒险

问题 移动道路让勇者能够拿到钥匙，之后继续移动道路让勇者先拿到上方宝箱再拿到右下方宝箱。

答案 因为拼图中只有空格位置是在不断变化的，因此将拼图中的空格视作一个整体，下文解谜将以空格的移动说明，例如空格向右，也就是空格当前位置右侧的砖块向左移动，相对的空格位置就向右移动了。

下下左上上，上右下下左，上上右下下，左上右上右，右下下右上，左上右下下，左上上右下，下左上右下，左左下右上，右下左右上，右下左左上，右右下左左，左上上右下，右下左左上，上上右下下，左上上右下，下左下右上，上左下右下，左上上右下，下右上左下，右上右右右，下左左左上，右右



▶完成以上步骤能达到这张图（拿到第一个宝箱）。

右右下，左上右下左，左左上右右，右下左左上，右上上上下，下左上上右，下右上右下，下下左上上，右下下左上，右上左下右，，上上左下下，右上。

谜题 133 六つ子の希望

问题 每四个格子分成一组搬运，每组需要有10根木材，将所有格子分成6组。

答案 如图所示。



谜题 134 飞行船の目的地3

问题 飞船在地图上行走，但是由于燃料有限，需要进行补给，引领飞船走完所有的加油站和城镇，注意当燃料空了的时候飞船将无法移动。

答案 如图所示。



谜题 135 宝石を守れ2

问题 用绳子将所有的小偷都圈起来，一起逮捕，注意不能把宝石也圈进去哦。

答案 如图所示。



谜题 136 花束を届けよう3

问题 指挥匹诺曹让他把花束送给小女孩，地板上的四种图案分别代表是跳跃、直行、左转弯、右转弯，将图案和标志一一对应，控制匹诺曹的前进方向。

答案 左转弯、右转弯、跳跃、直行。

谜题 137 飞ばされたテント2

问题 考古学家们要在山顶搭建帐篷，帐篷上的建筑物花纹如果不和旁边的建筑物花纹模样一样高就不能很好地搭在一起。

答案 如图所示。



谜题 138 气球の旅2

问题 在热气球篮筐四周放上重物，使 ABCD 四个点的受力平衡。

答案 从左到右从上到下数字分别为 519、763、428。

谜题 139 ピラミッドを作れ2

问题 将数字放在金字塔上，要求上面的数字是下面数字的差。

答案 从左到右，从上到下数字分别为 4；6、2；1、7、5；9、10、3、8

谜题 140 魔女の手伝い2

问题 帮助魔女在屋子内放置药，要求如下：红色药距玄关 5；蓝色药距后门 6、紫色药 3；绿色药距玄关 4、紫色药 5；紫色药距后门 5、红色药 3。

答案 如图所示。



谜题 141 盗贼兄弟2

问题 哥哥从屋顶扔下艺术品，弟弟在下面用货车接，考虑到逃跑时的方便，需要把艺术品拼成一个正方形。

答案 如图所示。



谜题 142 地图のナゾ

问题 世界地图上标注了少年所在的地点和六个其他地点，并没有标注方向，仅有一行指示“X1L2L3R1R5R1”根据指示选择他要去的地方。

答案 上方蓝色圆点。



谜题 143 エッグの秘密

问题 紫色的四边形可以固定在任意位置，被它覆盖的部分如果没有发光就会发光，反之如果发光被覆盖就会熄灭，让四边形全体发光就能解决谜题。

答案 把紫色光块移动到想要位置再轻点一下就能改变它下面的光块。







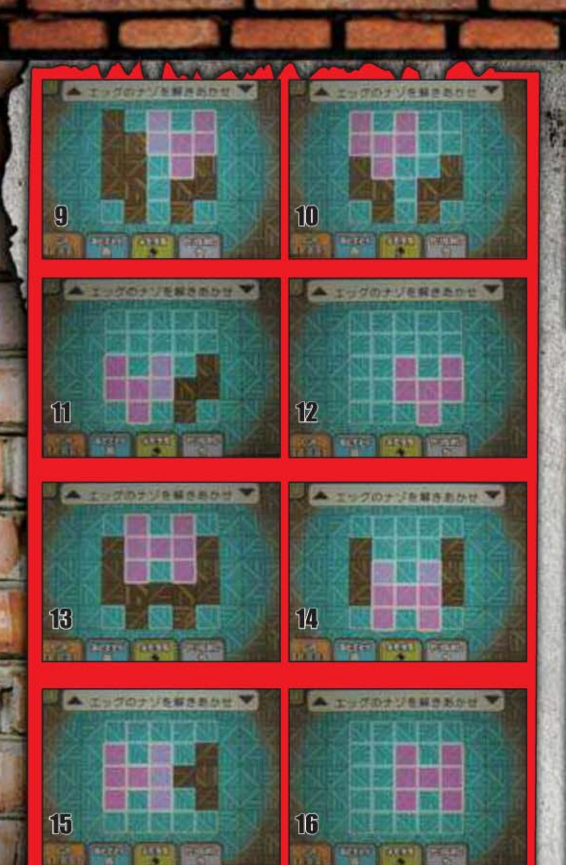












谜题144 贤者の道

问题 移动圆盘，使大圆盘和小圆盘颜色、数字一致，圆盘上的数字表示圆盘可以移动的格式。

答案 1. 紫色向左上 /2. 左下的 1 向右下 /3. 右上的 2 向左下 /4. 右下的 1 向右上 /5. 中央上方的 3 向右下 /6. 右下的 1 向中央上方。

谜题145 试の门

问题 圣柜表面的 1 束光辉是由里面六束光生成，表面 3 束里面 4 束，表面 2 束里面 5 束，当所有的光聚集时门就会开放。

答案 放入 1、6、2。

谜题146 枯れた水路桥

问题 控制卢克打开所有机关，并且不重复地顺利走向终点。

答案 下下右右下左上上左左下右右下。



谜题147 断罪の间

问题 引导迪斯科尔安全走到终点。

答案 向右干掉下方士兵，向上干掉从上数第三行最右边的士兵，绕回来干掉从上数第五行左数第二个和第一个士兵，干掉上数第三行两个士兵，干掉左上角士兵，走向出口。



谜题148 隐し升降路

问题 为了构筑扳手移动的轨迹，有六次机会转动石板。

答案 如图上数字，依次按下 2、2、1、1、3、2。





谜题149 神罚の间

问题 躲避陷阱帮助雷顿走到终点。

答案 如图所示。





谜题150 アスラントの英知

问题 根据贤者的语言选择点亮壁画上的图案。

答案 按顺序点击左上天秤、右上琴、右下弓箭、左下沙漏、右上琴。当上画面文章变化时，将左下沙漏转动 180 度。



本作谜题非常丰富，在表述方面能看到制作方花了心思，让谜题不会看起来很单调，不过有的谜题描述得太过，反而让人一时搞不懂到底在问什么。各具特色的地图设计得也很精致，用不同地区的谜题串起亚斯兰特文明的大谜题，非常巧妙，最后雷顿教授的身世也比较出人意料，总之作为系列的粉丝本作绝对不会让你失望，而没有接触过该系列的玩家，也推荐尝试一下。

文 乌冬 美编 Juxi



Shining Ark

攻略透解

PSP上的“《光明》系列”换成了《战场的女武神》式的战斗系统后获得了不错的评价，如今系列的最新作也终于和玩家见面了。当然，除了战斗系统外，Tony的人设和采用大牌声优等传统也是保留的，值得喜欢RPG的玩家尝试。



RPG	角色扮演	PSP
光明之舟		
シャイニング・アーク		
SEGA	日版	2013年2月28日
1人	6279日元	无对应周边

系统详解

基本操作

本作的战斗系统和前作一样为动态+指令式战斗，战斗中玩家需要控制角色进行即时的移动和防御，一旦到达攻击距离后可调出菜单选择指令进行攻击。

操作

方向键	调整视角/切换目标
滑杆	角色移动/移动准星
□	同调/取消全部目标
△	开启宝箱/攀爬/自动选取全部目标/冲刺/防御
○	调出菜单
×	取消攻击行动/行动结束/回合结束
L、R	调整水平视角/切换目标
Select	隐藏/开启小地图
Start	暂停菜单



战斗画面解说



1.小地图

当前战场的缩略地图，其中蓝点为我方单位、红点为敌方单位。

2.角色状态

HP为角色体力，减为0后角色即进入濒死状态。Force为力量槽，主要用作技能的使用。

3.移动力

移动时会消耗，减完后不能再移动。

4.攻击准星

表角色到达有效攻击距离时就会出现攻击准星，可调出菜单进行攻击。

5.按键作用提示

当前可做的行动按键提示。

6.行动顺序

战场上单位的行动顺序，顺序为从左至右。

攻击

选择了攻击指令后还需要决定攻击次数，有多段攻击的武器每按一次○键就增加一次攻击次数，比如一把连击数为3的武器在攻击一名敌人时，那就要在该名敌人身上按3次○，然后再按确定才会开始攻击。当然攻击次数并不一定都要分配在一名敌人身上，如果有效攻击范围内有另一个敌人在，可以在两名敌人身上都分配一点攻击次数，从而实现复数打击。另外如果嫌一下一下按太麻烦，也可按△键让系统帮玩家自动分配攻击次数、按□键取消所有攻击次数。

力量槽（フォースゲージ）

当轮到角色行动、攻击敌人或受到敌人攻击时，HP槽下方的力量槽都会增加。消耗力量槽可让角色发动技能，越强力的技能所消耗的力量槽也越多。另外在使用战场上一些特殊装置时也会使用到力量槽。

同调（デュオ）与同调攻击（リンクアタック）

当行动的角色接近另一名角色时，会出现□键的同调指令，按下后可让两名角色一起行动。同调的好处是被同调的一方可进行无消耗的移动，并且也不会受到敌人的迎击伤害。同调中再按一次□键就可以解除同调，该同伴将在现有位置待机。



同调攻击是指当一名敌人处在我方多名角色的攻击范围中时，这时只要其中一名角色使用攻击指令，其他角色也会参与进来一起攻击。如果是攻击复数的敌人，其他参与角色则攻击最近的敌人。同调攻击有着许多好处，除了增加伤害外，参与的角色也会累积力量槽，并且击破敌人也能获得经验值，如果是和主角同调还能增加好感度。

防御与冲刺

在接近敌人过程中，会遭到敌人的迎击，特别是一些带有吹飞效果的迎击，会使接近变得困难，这时就可利用防御或冲刺来应对。角色在停止中按△键是防御，可用来减少敌人迎击的伤害，同时也不怕吹飞效果；而移动过程按△键则是冲刺，可用极快的速度接近敌人，杀敌人个措手不及。

特性（パーソナリティ）

特性相当于角色的被动技能，战斗中满足条件就会随机发动，发动条件可以在角色STATUS界面中进行确认。特性反映出了角色的性格和背景故事，其中一部分甚至是负面效果。不过所有的负面特性都可以通过完成该角色的事件任务或随故事进展，转化为正面特性。

连锁行动

我方角色连续行动时会形成连锁，连锁行动有增加伤害输出和道具回复效果的好处，并且连锁得越多效果也越大。战斗中可通过让改变敌我的行动顺序来增加连锁，如降低敌人行动值或是增加我方的行动值。

部位破坏

某些大型敌人身上会有多个可攻击部位，这些部位都有独立的HP（显示为黄色），击破这些部位有着各种各样的效果。比如破坏敌人的武器一般能够降低攻击力，破坏坚硬的部位后可让其露出弱点，所以如果碰到敌人的本体难以对付时，不妨先击破它的其他部位，说不定就能找到简单击破的方法。

Over Move（オーヴァームーヴ）

主角有着战意的设定，当战意达到一定时就能发动Over Move，此时主角的行动次数会增加，可进行连续的行动，并且发动完后也没有任何副作用，可以说非常强横。提升战意的方法是攻击和击破敌人，而我方角色被击破的话则会下降。

パニス的行动



パニス虽然是参战单位之一，但前期她在战斗中是不受控制的，完全凭自己的心情行动。在村庄可以按□键给パニス吃面包来改变她的心情，从而改变她的行动偏向。从第三章开始可以对パニス下达大致的行动指示，不过执不执行还要看她和主角的好感度，好感度越高指示的成功率才越高。第八章后可对其进行完全控制。

村庄生活

村庄生活是游戏的另一个重要组成部分，在这里玩家可以操作主角和个性丰富的村民进行交流或是利用村里的设施打点装备或买卖道具，下面来看一下村庄生活的要点。

时间交替



村庄中有着时间概念，一天分为白天（昼）、傍晚（夕方）和晚上（夜）三个时间段，可以在画面的右上角确认。每个时间段除了天色不同外，个别的事件也只有在特定的时间段才会发生。时间的经过除了等它自然流逝外，也可在主角家里选择休息（休む）来切换自己要的时间段。

素材收集

村庄中可以收集到不少素材，主要包括了探索点、动物资源、农作物资源、钓鱼资源和交易。

探索点：在村庄中有时可以发现一些闪闪发亮的地方，这些就是探索点，调查后可获得素材或道具，次数为每天一次。

动物资源：在主角家的母鸡和牧场的羊身上可分别获得鸡蛋和奶，和探索点一样拿了素材后第二天就会刷新。

农作物资源：主角家旁边的农田，完成第二章的故事任务“农场复兴任务”后可使用，交给アダム种子后第二天能收获农作物。，

钓鱼资源：完成第二章的故事任务“海贼王子の国盗り合战”后在海滩和农场会各开启一个钓鱼点，使用钓饵就能进行垂钓，钓上的鱼的种类根据使用的钓饵、钓点和时间段而定。

交易：完成第二章的故事任务“海贼王子の国盗り合战”后，可在海滩的ラナ处进行道具的交易，交易规则为以物换物，给出物品后需要第二天才能拿到换回来的物品。

面包

完成了第二章的故事任务“おいしいパンを焼くために”后就可以在自宅烤面包了，面包除了和回复道具一样可在战斗使用给角色回复HP和异常状态，并且还有临时提升能力的效果，在对付强敌时效果显着。刚开始时可以烤制的面包并不多，需要完成交流任务或烤过特定的面包才会陆续追加。另外在烤部分面包时会随机出现稍微有些不同的音效，这就表示面包烤得非常成功，会追加一些烤得更完美的面包，下面列出所有面包的出现方法。

面包名	效果	所需素材	出现方法
ちからのブレッド	攻击・防御+5%	ミルク	完成第二章故事任务“おいしいパンを焼くために”
マッスルブレッド	攻击・防御+10%	浓厚ミルク	烤出过ちからのブレッド
ファイトブレッド	攻击・防御+15%	白银ミルク	烤出过マッスルブレッド并且入手白银のミルク
ドラゴンブレッド	攻击・防御+20%	ドラゴンミルク	烤出过ファイトブレッド并且入手ドラゴンミルク
はやてのメロンパン	攻击・行动+10%	メロン、ミルク	入手メロン
コッコマフィン	魔力・魔防+5%	タマゴ	完成第二章故事任务“おいしいパンを焼くために”
マジカルマフィン	魔力・魔防+10%	极上タマゴ	烤出过コッコマフィン
フェアリ−マフィン	魔力・魔防+15%	黄金タマゴ	烤出过マジカルマフィン并且入手黄金タマゴ
キャロットマフィン	魔力・行动+10%	ニンジン、タマゴ	烤出过コッコマフィン
パンプキンマフィン	魔力・行动+15%	カボチャ、タマゴ	烤出过キャロットマフィン并且入手カボチャ
月のクロワッサン	魔力+10%	ロ−ルの花、さとうつゆ草	完成交流任务“パン職人への道・2级”
勇气のチョココルネ	魔力+15%	ロ−ルの花、カカオ	烤出过月のクロワッサン
丰穣のベジロ−ル	魔力+20%	ロ−ルの花、ニンジン、カボチャ	烤出过勇气のチョココルネ
守りのフランスパン	防御・魔防+5%	カリコリの花、ミルク	完成交流任务“パン職人への道・6级”
要塞のカリコリパン	防御・魔防+10%	カリコリの花、浓厚ミルク	烤出过守りのフランスパン
铁壁ミルクフランス	防御・魔防+15%	カリコリの花、白银ミルク	烤出过要塞のカリコリパン
サラダサンド	反应・行动+5%	レタス、ニンジン	完成交流任务“パン職人への道・8级”
サ−モンサンド	反应・行动+10%	レタス、サケ	烤出过サラダサンド
ツナサンド	反应・行动+15%	レタス、マグロ	烤出过サ−モンサンド
ベジタブルサンド	反应・行动+15%	レタス、ニンジン、トマト	烤出过サ−モンサンド
イノブタバ−ガ−	攻击+10%	イノブタの肉、レタス	完成交流任务“パン職人への道・4级”
フィッシュバ−ガ−	攻击+15%	ヤマメ、レタス	烤出过イノブタバ−ガ−
ドラドラバ−ガ−	攻击+20%	ドラゴンの肉、レタス	烤出过フィッシュバ−ガ−
治愈のあんパン	毒状态恢复	アズキ、さとうつゆ草	完成交流任务“パン職人への道・7级”
记忆のチョコパン	忘却状态恢复	カカオ、さとうつゆ草	烤出过治愈のあんパン
やる气のジャムパン	麻痹状态恢复	イチゴ、さとうつゆ草	烤出过治愈のあんパン
目觉めジャムパン	睡眠状态恢复	リンゴ、さとうつゆ草	烤出过治愈のあんパン
不惑のジャムパン	混乱状态恢复	メロン、さとうつゆ草	烤出过治愈のあんパン

面包名	效果	所需素材	出现方法
入江のおさかなパン	防御+10%	アジ	完成交流任务“ジンガの釣り试验・其の壹”
海のおさかなパン	防御+15%	タイ	烤出过入江のおさかなパン
深海のおさかなパン	防御+20%	完熟マンボウ	烤出过海のおさかなパン
泉のおさかなパン	魔防+10%	アユ	完成交流任务“ジンガの釣り试验・其の壹”
湖のおさかなパン	魔防+15%	スズキ	烤出过泉のおさかなパン
古代のおさかなパン	魔防+20%	シ–ラカンス	烤出过湖のおさかなパン
自家制あんまん	魔力・反应+5%	アズキ、ロ–ルの花	完成交流任务“パン职人への道・3级”
チョコマカまん	魔防・反应+5%	カカオ、ロ–ルの花	烤出过自家制あんまん
イノブタまん	攻击・反应+5%	イノブタの肉、カリコリの花	完成交流任务“パン职人への道・3级”
石窑ピザまん	反应・行动+5%	トマト、カリコリの花	烤出过イノブタまん
ギョニクまん	防御・反应+5%	オヤビッチャ、カリコリの花	烤出过イノブタまん
フカヒレまん	行动+15%	ミスリルシャ–ク	烤出过ギョニクまん并且入手ミスリルシャ–ク
アゼルピザ	全能力+5%	トマト、イノブタの肉	完成交流任务“パン职人への道・マスタ–”
シ–フ–ドピザ	全能力+10%	トマト、オマ–ルエビ	烤出过アゼルピザ
海贼の大王ピザ	全能力+15%	トマト、ダイオウイカ	烤出过シ–フ–ドピザ
アップルパイ	力量槽+1	リンゴ、さとうつゆ草	完成交流任务“パン职人への道・1级”
おさかなパイ	力量槽+2	ウナギ、さとうつゆ草	烤出过アップルパイ
パンプキンパイ	力量槽+3	カボチャ、さとうつゆ草	烤出过おさかなパイ
イチゴのタルト	同调攻击伤害+5%	イチゴ、极上タマゴ	完成交流任务“パン职人への道・5级”
リンゴのタルト	同调攻击伤害+10%	リンゴ、极上タマゴ	烤出过イチゴのタルト
フル–ツタルト	同调攻击伤害+15%	イチゴ、リンゴ、メロン	烤出过リンゴのタルト
リングド–ナツ	HP大回复	タマゴ、さとうつゆ草	完成交流任务“パン职人への道・9级”
チョコド–ナツ	HP大回复、防御+5%	タマゴ、カカオ	烤出过リングド–ナツ
ストロベリング	HP大回复、魔防+5%	タマゴ、イチゴ	烤出过チョコド–ナツ
みなぎる食パン	攻击・防御+15%	–	基本パン大成功时追加
ロ–ズマフィン	魔力・魔防+15%	–	マフィン大成功时追加
Rロ–ルパン	魔力+20%	–	巻パン大成功时追加
セイントフランス	防御・魔防+15%	–	フランスパン大成功时追加
新鲜サンドイッチ	反应・行动+15%	–	サンドイッチ大成功时追加
トリプルバ–ガ–	攻击+20%	–	ハンバ–ガ–大成功时追加
ミックスジャムパン	全状态异常回复	–	果子パン大成功时追加
传说のおさかなパン	防御・魔防+15%	–	おさかなパン大成功时追加
仙人の中华まん	攻击・反应+15%	–	中华まん大成功时追加
大陆の宅配ピザ	全能力+15%	–	ピザ大成功时追加
木濡れ日のパイ	力量槽+5	–	パイ大成功时追加
タルト・タタン	同调攻击伤害+25%	–	タルト大成功时追加
エンジェルリング	HP大回复	–	ド–ナツ大成功时追加
黑コゲパン	–	ガラクタ	完成第二章故事任务“おいしいパンを焼くために”
ジェルパン	反应+15%, 行动–15%	赤色のゼリ–、さとうつゆ草	烤出过治愈のあんパン
クレ–ムブリュレ	全状态异常回复	ペ–ストコア、さとうつゆ草	烤出过ジェルパン
焼きさばパン	防御+15%, 魔防–15%	サバ	烤出过入江のおさかなパン
バクダンまん	攻击+15%, 防御–15%	バクダンフグ	烤出过海のおさかなパン
パンドラゴラ	魔力+25%	マンドラゴラ	烤出过マンドラゴラ入手
ギアド–ナツ	HP回复，防御+10%	タマゴ、古代の齿车	烤出过チョコド–ナツ
カメマフィン	魔力・魔防+15%	タ–トルの卵	烤出过キャロットマフィン
さそりパン	攻击・防御+15%	サソリの尻尾、ミルク	烤出过マッスルブレッド
战士のカリコリ	防御・魔防+10%	カリコリの花、战士の骨	烤出过守りのフランスパン

任务

本作的任务分为故事任务、自由任务、交流任务、事件任务和追加任务五种，不同的任务都有着各自的触发和完成方法。

故事任务：游戏的主线任务，和地图上标志着感叹号的角色对话触发，如果为灰色，则表示当前的时间段不对，得换合适的时间段再来。故事任务都为一次性的战斗，胜利后就可推进剧情。

自由任务：在酒场处接取的自由任务，可反复完成，用来赚钱和刷素材。注意某些自由任务需要完成了特定的故事任务后才会出现。

交流任务：此类任务没有战斗，主要是帮助村民解决困难，一般是帮他把送东西给别人，或是将特定的道具交给他。和苦脸标志的村民对话触发任务，和笑脸的村民对话完成任务。

事件任务：当角色的好感度达到一定程度会出现黄色的对话标志，这时上前对话就能触发事件任务，此类任务一般是主角和该名角色出战的简单战斗（也有不用战斗的），完成后可看到角色的专属剧情。

追加任务：完成了自由任务后有一定几率触发，由玩家决定是否要挑战更强的敌人，当然任务完成后获得的道具也会更好。

M.O.E.S与好感度

部分角色有好感度的设定，在特定章节和其对话会出现选项（パニス为按□对话），选对了就能提高好感度并且得到道具，这就是M.O.E.S系统。特别是几个参战角色还有专门的事件任务，都需要好感度达到一定程度才能触发。另外战斗中和主角同调攻击的角色也能提高好感度。下面给出所有的M.O.E.S选项。

章节	位置	对话角色	选项	获得道具
第二章开始时	–	パニス	もちろん！みんなで元通りにするんだ！	力の指轮
第二章开始时	村はずれ	シャノン	シャノン、一绪にがんばろう	ファイトブレッド
第二章开始时	村はずれ	ハイラム	まかせといてよ！	黑い蹄铁
第二章开始时	中央广场	メリ–	メリ–は强い子だろ？	ハイポ–ション
第二章开始时	入り江	ジンガ	食料を优先して船かな	体力の带
第二章开始时	入り江	ジム	俺もパニスのおかげで助かったよ	ウォ–タ–スト–ン
第二章开始时	牧场	ピ–タ–	ありがとう、助かるよ！	フィジカルスト–ン
第二章完成“农场复兴任务”后	村はずれ	アダム	今はゆっくり休んでよ	魔法のレンガ
第二章完成“海贼王子の国盗り合战”后	入り江	ラナ	ただラナと话したい	フレイムスト–ン
第三章开始时	–	パニス	恶魔なんて、この村にはいないよ	忍耐の篭手
第三章开始时	村はずれ	シャノン	俺たちの家族が恶魔なんてことないよ	バクダンまん
第三章开始时	村はずれ	アダム	その气持ちだけで十分じゃないかな	下级魔龙の鳞
第三章开始时	村はずれ	リアン	おばさんのパン、ホントにおいしいもんね	シ–フ–ドピザ
第三章开始时	中央广场	ロラン	もうちょっと大きくなったら、ね	ライトスト–ン
第三章开始时	入り江	ラナ	おもしろい人だよ	ウインドスト–ン
第三章开始时	入り江	ジンガ	よくわからないけど、パニスは恶魔じゃないよ	ウォ–タ–ジエム
第三章开始时	入り江	ダリオ	キルマリアさんは、信用できる人だよ	フレイムジエム
第三章开始时	牧场	ピ–タ–	调查……かなぁ	フィジカルジエム
第三章完成“ブル–ノア号强化计画”后	记忆の遗迹	キルマリア	キルマリアさんは、もう仲间だよ	入门者の魔导书
第四章开始时	–	パニス	うん、すきだよ	军师のム–ブジエム
第四章开始时	村はずれ	シャノン	みんなで力を合わせれば、大丈夫さ	パンプキンマフィン
第四章开始时	村はずれ	アダム	うん、ベルベットさんも村の一员だからね	古代のシャフト
第四章开始时	村はずれ	ハイラム	ありがとう、气をつけるよ	苍の龙鳞
第四章开始时	中央广场	カ–ル	ベルベットさんはいい人だよ	ラウンドポ–ション
第四章开始时	入り江	ラナ	船醉いを防ぐ方法はある？	恒久のアミュレット
第四章开始时	入り江	ベルベット	【力】が见つかるといいね	冰石の腕轮
第四章开始时	入り江	ジンガ	そんなに恶い人じゃないと思うよ	ビルドアップスト–ン
第四章开始时	记忆の遗迹	キルマリア	キルマリアさんも手传ってくれると助かるな	ライトジエム
第四章开始时	牧场	ブレンダ	だってピ–タ–はいいやつだもん	ウインドジエム
第五章开始时	–	パニス	パニスみたいに素直でいい子だったよ。	守护のスカ–フ
第五章开始时	村はずれ	シャノン	あの时は、姊ちゃんのおかげで助かったよ	ストロベリリング
第五章开始时	入り江	ジンガ	今は、おじさんとおばさんがオレの亲だよ。	强健の带
第五章开始时	村はずれ	アダム	そんなことない、アダムは役に立ってるよ	石猪の牙
第五章开始时	记忆の遗迹	キルマリア	オレで良ければいつでも力を贷すよ	炎狼の爪
第五章开始时	入り江	ベルベット	こっちこそ、助かってるよ	追击ドリル
第五章开始时	入り江	ラナ	变わった壁画や石造がたくさんあったよ	フィジカルオ–ブ
第五章开始时	中央广场	メリ–	今は无理だけど、いつか一绪にね	灵树の新芽
第五章开始时	村はずれ	ハイラム	でも、すごい发见でしょ？	红の龙鳞
第五章开始时	入り江	ダリオ	うん、赖りにしてるよ！	サボテンのとげ
第五章开始时	牧场	ピ–タ–	だとしたら面白いよね	捕缚の锁
第六章开始时	–	パニス	パンをたくさん食べるよ。	天使のペンデュラム
第六章开始时	村はずれ	シャノン	家族みんなの、いい思い出にしたいね	さそりパン
第六章开始时	村はずれ	アダム	一绪に乐しめばいいよ	リザ–ドの火炎尻尾
第六章开始时	村はずれ	リアン	でも、おばさん、お祭り大好きでしょ？	ツナサンド
第六章开始时	中央广场	カ–ル	みんなで一绪に乐しもう！	火のアミュレット
第六章开始时	入り江	ジンガ	オレだって负けないぞ！	グロ–ブのとげ
第六章开始时	入り江	ベルベット	「力」を探すことでしょ？	壮健のアミュレット
第六章开始时	入り江	ラナ	オ、オレ、パニスと一绪に见て周るから…	溶岩石の肩当
第六章开始时	入り江	ジム	乐しみだなあ。	ウォ–タ–オ–ブ
第六章开始时	牧场	ブレンダ	ブレンダさんの串烧きも乐しみだなあ	フレイムオ–ブ
第六章开始时	记忆の遗迹	キルマリア	期待してるよ！	锐利なハサミ
第八章完成“炽天使の试练”后	–	パニス	君に出会えたこと、感谢してるよ	爱のスカ–フ
第八章完成“炽天使の试练”后	村はずれ	シャノン	俺たちだって、パニスの家族だよ。	丰穰のベジロ–ル
第八章完成“炽天使の试练”后	村はずれ	アダム	もちろん、あるに决まってるさ！	カスタムアイ
第八章完成“炽天使の试练”后	村はずれ	ハイラム	もちろん！决まってるじゃないか！	タ–トルの魔甲罗
第八章完成“炽天使の试练”后	中央广场	ロラン	それにはロランの协力がいるな。	ウインドオ–ブ
第八章完成“炽天使の试练”后	入り江	ジンガ	行ってみればわかるよ。	铁壁の篭手

章节	位置	对话角色	选项	获得道具
第八章完成“炽天使の试练”后	入り江	ベルベット	俺もなんとなくわかる、その气持ち。	古代のリング
第八章完成“炽天使の试练”后	入り江	ラナ	どっちもパニスだし、比べられないよ。	雷鸣の靴
第八章完成“炽天使の试练”后	入り江	ジム	よろしく赖むね、ジム!	魔法の黑い布
第八章完成“炽天使の试练”后	牧场	ピ-タ-	そうだね、乐しみだね。	ゴブリンの棍棒
第八章完成“炽天使の试练”后	记忆の遗迹	パニス	キミと出会えたことに感谢してるよ。	爱のスカ-フ
第八章完成“炽天使の试练”后	记忆の遗迹	キルマリア	そんなことないよ!	光のアミュレット
EX章开始时	–	パニス	パニスとずっと一绪に暮らしたい。	霸王のム-ヴジェム
EX章开始时	村はずれ	シャノン	し、新作じゃなくても、姊ちゃんのパンはおいしいよ?	フル-ツタルト
EX章开始时	村はずれ	アダム	アダムは农作业が本当に好きなんだね。	破坏ドリル
EX章开始时	村はずれ	リアン	おばさんのパンに胜てるのはないんじゃない?	パンプキンパン
EX章开始时	中央广场	メリ-	そ、それってどういう意味だよ?	ライトオ-ブ
EX章开始时	入り江	ジンガ	いや、オレはまだお酒は……	超力の指轮
EX章开始时	入り江	ベルベット	どこから始める、ベルベットさん?	小恶魔の真珠
EX章开始时	入り江	ラナ	……そうかな?	スピ-ドクラウン
EX章开始时	入り江	ジム	がんばってね!	紫の龙鳞
EX章开始时	牧场	レヴィン	忘れてないよ。	ガ-ドクラウン
EX章开始时	牧场	ピ-タ-	动物たちも嬉しそうだよね。	深渊の目
EX章开始时	记忆の遗迹	キルマリア	ごめんね、ずっと手を贷してもらってたもんね。	贤者の魔道书
EX章开始时	记忆の遗迹	ヴァイオラ	ううん、なにもないよ。	アタッククラウン

歌唱点



在主角家的农田、广场中心、海滩栈桥旁、农场树和遗迹过道上（需进入EX章）各有一个有音符的地方，每天可以选择一处让パニス唱歌，从而发动各种有利的效果，另外有时パニス还会超常发挥（唱歌时出现曲名），这时还会追加多一种效果。具体的效果如下：

歌唱场所	效果	追加效果
主角家农田	农作物收获量增加	容易烤出非常成功的面包
广场中心	从村民处获得道具	获得印花或商店・武器店打折
海滩栈桥旁	容易钓到珍稀度高的鱼	交易的入手道具数量增加
农场树下	动物资源的获得量增加	入手道具
遗迹过道上	触发追加任务	–

印花

第二章开始会从村长处获得印花收集卡，以后完成了特定的交流任务、在武器店或道具店消费满一定的金额，就能获得印花，收集满10枚印花可以在村长处兑换道具同时更换新的收集卡。收集卡分为普通（ノ-マル）、珍稀（レア）和光明（シャイニング）三种，后两种获得的道具要好一些。



收集

类似于成就的要素，达成特定的条件就可解锁项目。

项目	解锁方法
村の守护者	累计击破50个敌人
岛の守护者	累计击破200个敌人
世界の守护者	累计击破500个敌人
トレジャ-ハンタ-	累计打开50个宝箱
炮击の达人	使用过20次大炮
华丽なる怪盗	使用ベルベット的技能スティ-ルアタック成功偷盗过30次
リンクマスタ-	同调攻击的次数累计达到100次
チェインマスタ-	连锁行动的次数累计达到100次
パイレ-ツハンタ-	海贼船的击破数累计达到10只
复兴と发展の证	完成村庄的所有复兴和发展
クエストマスタ-	完成酒场的所有自由任务
パン烧きの职人	烤出过15种的面包
パン烧きの名人	烤出过30种的面包
パン烧きの达人	烤出过所有面包
フ-ドソムリエ	入手所有种类的食材
フィッシャ-マン	钓过所有种类的鱼
ラナのお得意样	交易的次数累计达到30次
砂浜の天使	完成パニス的所有事件任务
姐弟の思い出	完成シャノン的所有事件任务
汉の憧憬	完成ジンガ的所有事件任务
心のメモリ	完成アダム的所有事件任务
正义の弹丸	完成キルマリア的所有事件任务
魅惑のバラ	完成ベルベット的所有事件任务
绊のアイパッチ	完成レヴィン的所有事件任务
调律者のマスク	完成ヴァイオラ的所有事件任务
商人の夸り	完成ラナ的所有事件任务
村の歌姬	让パニス在歌唱点唱歌的次数累计达到30次
カ-ドコレクタ-	收集完全部7个光明收集卡的道具
天使との绊	游戏通关
ト-ル・ブレイカ-	打倒古代兵器“ト-ル”





流程攻略



第一章 天使がくれた勇气

故事任务

任务名	胜利条件	失败条件	敌人	可获得道具
流れ着いた天使	敌全灭	我方全灭	グリ－ンペ－スト	ペ－ストコア、绿色のゼリ－、ポ－ション
モンスタ－の群れ、大移动!	敌全灭	我方全灭	ゴブリン、大炮キノコ	ゴブリンの靴、谜のエキス、きのこの胞子、灵树のしずく、ポ－ション
つないだ手	敌全灭	我方全灭	ゴブリングレイブ、ゴブリン	ゴブリンの靴、灵树のしずく
泣く子も笑う、海贼バッカス	击破バッカス	我方全灭	バッカス、ミズグモ	クモの体液、钢糸、ポ－ション
红き月、异形の巨人	击破异形の巨人	我方全灭	异形の巨人	力の指轮、フィジカルスト－ン

难点任务说明

泣く子も笑う、海贼バッカス

主角一开始就会因受到バッカス的攻击而导致HP没了一大半，需按照教学所说的，先用ジンガ的技能ドルフィンテイル将バッカス的行动顺序打后，再让シャノン先行动帮主角回复，这样就可解除主角的危机。教学完了后也不能大意，バッカス的攻击力很高，要时刻做好回复的准备。还有バッカス的迎击有吹飞效果，得用冲刺迅速接近展开攻击或挡了他的迎击后再近身。

红き月、异形の巨人

剧情关卡，无论什么攻击对BOSS的伤害只有1，挨几回合后就会触发剧情自动过关。

第二章 その希望が指す方へ

故事任务

任务名	胜利条件	失败条件	敌人	可获得道具
おいしいパンを焼くために	敌全灭	我方全灭	ブリックゴ－レム、ウルフ	フィジカルスト－ン、狼の毛皮、狼の牙、ゴ－レムの土、魔法のレンガ、灵树のしずく
フリ－ド、谜の力	敌全灭	我方全灭	パ－プルペ－スト、ドラゴンフライ、シュリ－カ－	フィジカルスト－ン、ハチの薄羽、谜のエキス、ペ－ストコア、谜の种、紫色のゼリ－
农场复兴任务	敌全灭	我方全灭	スコ－ピオン、ゴブリンソ－ド	野菜の种、サソリの尻尾、トゲバサミ、ゴブリンの靴、ゴブリンの剑
海贼王子の国盗り合战	击破レヴィン	我方全灭	レヴィン、ソ－ドパイレ－ツ、ボムパイレ－ツ	兵士のム－ヴジエム
学び舍の钟	敌全灭	我方全灭	ロックハウンド、大炮キノコ、スパイダ－	クモの体液、狼の牙、岩狼の爪、丈夫な糸、アンチパニック、アンチパラライズ
「力」を求める女海贼	击破ベルベット	我方全灭	ベルベット、ボ－ンファイタ－、アクアスカル	スティ－ルチエ－ン、战士の骨、ボロボロの青い布
树海の遗迹	敌全灭	我方全灭	ブリックゴ－レム、スコ－ピオン、ドラゴンフライ	フィジカルスト－ン、ハチの薄羽、千里眼、サソリの尻尾、トゲバサミ、ゴ－レムの土、魔法のレンガ
炮烟は反击の狼烟	击破异形の巨人	我方全灭	异形の巨人	魔晶石、大炮冷却キット、大炮修理キット

难点任务说明

海贼王子の国盗り合战

レヴィン的射程很长，而且迎击范围也很广，近身角色在上前时动作一定要迅速，以减少他迎击的次数。另外一定回合后在我方的出击位置附近会有一名敌方的增援，留在后方的角色要注意别被偷袭了。

「力」を求める女海贼

ベルベット拥有睡眠、混乱和麻痹的异常状态攻击，出战前记得先准备好相应的恢复道具，同时我们也可以用シャノン的麻痹技能以其人之道还治其人之身，还有フリ－ド的防御力下降技能对其也有不错的效果。

炮烟は反击の狼烟



BOSS是第一章最后的巨人，和之前一样，我方的物理攻击是无法撼动它的，得先用场地中大炮击破它头部的环状弱点，这样物理攻击才会奏效。大炮一共有左中右三门，为了加快效率，可以在这三个地方各配置一名角色，轮流进行炮轰。大炮发射后需要用两个力量槽或一个大炮冷却キット来冷却。除了环状弱点外，破坏它背部可以对其造成硬直，破坏右手则可以降低其攻击力，会对战斗有不小的帮助。

自由任务

任务名	时间	任务金额	敌人	报酬道具	报酬金
海岸清扫	昼	50	魔晶のサファイア、ブル–ペ–スト	守りの篭手	360
花咲く野原を守れ	昼	50	イノブタ、グリ–ンペ–スト、ゴブリン	オシャレな靴	360
引いた浜辺の魔物たち	夕方	50	魔晶のサファイア、ブル–ペ–スト、ミズグモ	祈りのスカ–フ	360
平原のお化け退治	夜	50	ボ–ンファイタ–、ダ–クスカル	–	600
连なる森	昼	80	スコ–ピオン、ドラゴンフライ、スパイダ–	果物の种	540
兽使い	昼	80	イノブタ、ウルフ、ゴブリングレイブ	花の种	540
亡灵骑士の夜	夜	80	ダ–クナイト、お化けパイン	大力の指轮	540

第三章 正义の名のもとに

故事任务

任务名	胜利条件	失败条件	敌人	可获得道具
天使と悪魔とジャスティスと	敌全灭	我方全灭	イノブタ、スティンガ–	フレイムスト–ン、ハチの薄羽、とがつた猪牙、イノブタの肉、锐い针
みんな大好き、キルマリア	敌全灭	我方全灭	ウルフ、魔晶のエメラルド、ゴブリン	狼の牙、狼の毛皮、ゴブリンの靴、魔晶のかけら、エメラルド
渔船修复	敌全灭	我方全灭	フォレストボア、ドラゴンフライ、スパイダ–	ウォ–タ–スト–ン、ハチの薄羽、クモの体液、丈夫な糸、とがつた猪牙、森猪の体毛、千里眼、イノブタの肉、アンチポイズン、アンチパラライズ
发进！ブル–ノア号	击破海贼船	我方全灭	海贼船	体力の带、魔晶石、大炮冷却キット、大炮修理キット
空回る村への爱	敌全灭	我方全灭	リザ–ド、シュリ–カ–、ト–チ	谜のエキス、小悪魔の目、小悪魔の尻尾、きのこ伞、谜の种、リザ–ドのトサカ、リザ–ドの枪
ブル–ノア号强化计画	敌全灭	我方全灭	ブリックゴ–レム、スパイダ–、ゴブリングレイブ	ウィンドスト–ン、クモの体液、丈夫な糸、ゴブリンの靴、ゴブリンの斧枪、ゴ–レムの土、魔法のレンガ
消えた洞窟の入口	敌全灭	我方全灭	ハイリザ–ド、リザ–ド、ミズグモ	リザ–ドの枪、リザ–ドのトサカ、クモの体液、钢糸
紫绀の死神と正义のエクソシス	击破ヴァイオラ	我方全灭或パニス濒死	ヴァイオラ	妖精のペンデュラム
海から来た悪魔	击破异形の大鱼	我方全灭	异形の大鱼	魔晶石、大炮冷却キット、大炮修理キット

难点任务说明

发进！ブル–ノア号

第一次的海战，一开始敌船离得较远，需用大炮或船中间的フォ–スウエポン进行攻击。フォ–スウエポン虽然需要消耗两个力量槽，不过威力很高，而且最关键的是可以让敌船靠近，这样近身角色就可上前攻击，不妨多多使用。当破坏了敌船侧面的大炮后，它会移动到后方进行主炮的蓄力，同样将我方全员也集中到后方全力攻击即可很快击破。

紫绀の死神と正义のエクソシス

ヴァイオラ会集中攻击パニス，而且パニス濒死也会导致任务失败，所以这场任务的重点就是保护パニス，出战前最好给パニス装个斩击のアミュレット，可以大幅减少伤害。战斗方面，ヴァイオラ虽然实力不弱，但由于只有一个人，所以围攻依然是最有效的打法，要注意的是她有范围攻击的，攻击完后记得散开。

海から来た悪魔

和第二章的BOSS一样，这个BOSS也是要用大炮进行攻击。首先破坏环状弱点让物理攻击生效，然后再破坏鳍和尾降低其行动力，这样它就基本没什么威胁了。惟一要注意的就是它的范围攻击，我方的HP最好保持在70%以上。



自由任务

任务名	时间	任务金额	敌人	报酬道具	报酬金
遗迹の守护者	昼	120	ブリックゴ–レム、パ–プルペ–スト	中级者の魔导书	720
苔生す森	夕方	120	フォレストボア、シュリ–カ–	谜の种	720
海萤の怪	夜	120	ボ–ンファイタ–、アクアスカル	–	1000
危险な矶场	昼	160	ウルフ	暗杀者の锁、大炮キノコ	900
「遗迹」が欲しいの……	昼	160	ロックハウンド、魔晶のエメラルド、スパイダ–	ライトスト–ン	900
夕暮れに染まる海岸	夕方	160	リザ–ド、ゴブリンソ–ド、ブル–ペ–スト	ハイポ–ション	900
夜间行军	夜	160	スコ–ピオン、ボ–ンア–チャ–	妖精のペンデュラム	90

第四章 知识の大海へ

故事任务

任务名	胜利条件	失败条件	敌人	可获得道具
海と泪と男と女	击破バッカス	我方全灭	バッカス、ハイリザード、ブルーペースト	アタックサークレット、リザードの枪、ペーストコア、ハイリザードのトサカ
「力」の素は山にあり?	敌全灭	我方全灭	ビルドスマッシャー、ブラストビー、サンダースパイダー	クモの体液、ハチの薄羽、电导性のある系、导火线、グローブのとげ、ビルドアップストーン
感谢の花	敌全灭	我方全灭	スコーピオン、グリーンペースト	绿色のゼリー、ペーストコア、トゲバサミ
海贼提督に挑め	击破海贼船	我方全灭	海贼船	アクセルベルト、魔晶石、大炮冷却キット、大炮修理キット
「力」を求めて	敌全灭	我方全灭	ブリザードウルフ、ブラストビー、サンダースパイダー	ハチの薄羽、导火线、冰狼の尻尾、クモの体液、狼の牙、电导性のある糸
苍い玄室	敌全灭	我方全灭	スプラッシャー、スノーボア、魔晶のサファイア	魔晶のかけら、サファイア、とがつた猪牙、イノブタの肉、龙の尻尾
冰原に岚舞う	击破异形の蝶	我方全灭	异形の蝶	魔晶石
壁画に眠る真实	敌全灭	我方全灭	アイスゴーレム、ブリザードウルフ、ブルーペースト	フィジカルジエム、ペーストコア、青色のゼリー、狼の牙、冰狼の尻尾、ゴーレムの土、冰石の腕轮、ハイポーション

难点任务说明

苍い玄室

因为有寒波的缘故，全员的移动力会大幅降低，破坏地图上显示为白点的冰水晶可以令寒波消失，不过只有火属性攻击能对其产生伤害。

冰原に岚舞う



需要破坏BOSS的左翼和右翼才能对其本体产生伤害，不过此前最好先把围绕在BOSS身旁的裸眼击破，这样除了可以降低它的攻击力外，没了裸眼后BOSS的一些招式也会变得无法使用。裸眼一共有六个，其中位置较低的用近身攻击就能够得着，高的则需要借助场地两边的大炮或远程角色。



自由任务

任务名	时间	任务金额	敌人	报酬道具	报酬金
モンスターリーダー	昼	200	イノブタ、ハイリザード、ミズグモ	忍耐の篭手	1260
魔性の辉き	昼	200	魔晶のサファイア、魔晶のエメラルド、パープルペースト	庇护のスカーフ	1260
冒险野郎、海底の遗迹へ临む	夕方	200	シエルタートル、ブルーペースト、ゴブリンソード	スピードサークレット	1260
蜂の针にご用心	夜	200	ドラゴンフライ、スティンガー	–	1800
风を浴びて	昼	280	ブリックゴーレム、ウルフ、トーチ	灵树の新芽	1620
「力」の素、海を渡る	昼	280	スコーピオン、ブラストビー、サンダースパイダー	フィジカルジエム	1620
振り上げた拳	夕方	280	ビルドスマッシャー、ゴブリングレイブ	活性の带	1620

第五章 弱きもの

故事任务

任务名		胜利条件	失败条件	敌人	可获得道具
カイラス山脉を越えろ		敌全灭	我方全灭	クロックワーク、オートマタ	古代の齿车、古代のシャフト
复兴はまだ道半ば		敌全灭	我方全灭	ホブゴブリン、ゴブリンソード、ゴブリングレイブ	ゴブリンの靴、ゴブリンの斧枪、ゴブリンの剑
洞窟に眠りしもの	区域1	敌全灭	我方全灭	クロックワーク、メカタートル、インターセプター	蛇纹のネックレス、魔晶石、古代の齿车、迎击ドリル、古代のシャフト、タートルの铁甲罗、タートルの卵
	区域2	击破ケルビム	我方全灭	ケルビム、オートマタ	
冒险野郎の血が骚ぐ		敌全灭	我方全灭	フォレストボア、ロックハウンド	フィジカルジエム、とがつた猪牙、狼の牙、岩狼の爪、森猪の体毛、ハイポーション
幻のオアシス		敌全灭	我方全灭	サンドスコーピオン、ストーンイノブタ、ダリア	とがつた猪牙、石猪の牙、イノブタの肉、サソリの尻尾、砂かきバサミ、谜のエキス、サボテンのとげ、辉く种
复兴完了!		敌全灭	我方全灭	シエルタートル、ミズグモ	タートルの卵、クモの体液、钢糸、タートルの甲罗
山脉の向こうへ		击破ヴァイオラ	我方全灭或パニス濒死	ヴァイオラ	ガードサークレット、スピードサークレット
砂尘立て、奔る异形		击破异形の蜘蛛	我方全灭	异形の蜘蛛、异形の子蜘蛛	魔晶石

难点任务说明

洞窟に眠りしもの

这个任务有两个区域，其中部分敌人的攻击会降我方的能力，最好给主力角色装上饰品恒久のアミュレット。第二个区域有BOSS级角色ケルビム，并且双方的初始位置离得并不算太远，在她开始行动前抓紧清理杂兵，以免在对付她时被杂兵骚扰，另外她对混乱效果不免疫，用キルマリア的技能ストレイシ-プ给她加上混乱状态会打得较为轻松。

山脉の向こうへ

ヴァイオラ和上次相比变化不大，给パニス装个斩击のアミュレット，然后战斗中让一名角色带着パニス远离ヴァイオラ，其他角色则全力进攻即可。

砂尘立て、奔る异形

BOSS会异常状态攻击，防异常状态的饰品壮健のアミュレット最好准备上一两个给主力角色装上，这样可省去用道具恢复的麻烦。除了前脚上的两个环状弱点外，BOSS的六只脚都是可以破坏的，破坏后脚和中脚都能使其防御力下降，破坏前脚则能让它倒地，这时近身角色可以上前攻击本体。当BOSS受到一定程度的伤害后，会使用再生回复几只脚的耐久，不过环状弱点的耐久不会回复，在集中攻击本体一会就能获胜。

自由任务

任务名	时间	任务金额	敌人	报酬道具	报酬金
冰兽との战い	昼	360	ブリザ-ドウルフ、スノ-ボア	怪力の指轮	2160
トカゲの家	夕方	360	ハイリザ-ド、シルバ-ペ-スト	上级者の魔导书	2160
モンスタ-の水浴び	昼	360	スプラッシャ-、シェルタ-トル、チャコル	–	2800
冒险野郎、山脉の遗迹へ临む	昼	480	メカタ-トル、オ-トマタ、インタ-セプタ-	蛇纹のネックレス	2520
冻てつく魂	夜	480	ボ-ンア-チャ-、ダ-クスカル、サンダ-スパイダ-	アクセルベルト	2520
古代の兵士	夕方	480	ル-クギア、インタ-セプタ-	不屈の篭手	2520

第六章 耐えがたき真实

故事任务

任务名		胜利条件	失败条件	敌人	可获得道具
立ちふさがる危险な谷		敌全灭	我方全灭	マグマゴ-レム、ファイアウルフ、ダ-ククリスタル	暗のクリスタル、狼の牙、炎狼の爪、魔晶のかけら、ゴ-レムの土、溶岩石の肩当
祭りに饰りを		敌全灭	我方全灭	ドラゴンフライ、スパイダ-	ハチの薄羽、千里眼、クモの体液、丈夫な糸、ラウンドポ-ション
瘴气の谷を越えて	区域1	敌全灭	我方全灭	ダ-クナイト、ボ-ンエリ-ト、クリムゾンスカル	浮游する骨、黑い蹄铁、战士の骨、高级な赤い布、タ-トルの卵、赤いスカルリング、タ-トルの热甲罗、龙の尻尾
	区域2	敌全灭	我方全灭	スライサ-、フレアリザ-ド、ヴォルカタ-トル	
祭りに料理を		敌全灭	我方全灭	オオイノブタ、イノブタ、ホブゴブリン	ゴブリンの靴、ゴブリンの斧、とがった猪牙、イノブタの肉
祭りにパンを		敌全灭	我方全灭	ビルドスマッシャ-、ブラストビ-	ハチの薄羽、导火线、グロ-ブのとげ、ビルドアップスト-ン
レヴィンの野暮と心意气		击破海贼船	我方全灭	海贼船	スピ-ドクラウン、魔晶石、大炮冷却キット、大炮修理キット
红い月の下に咲いた华		击破异形の华	我方全灭	异形の华	魔晶石

难点任务说明

瘴气の谷を越えて

热浪会令角色的体力徐徐减少，再加上熔岩地形的减血效果，这个任务对角色体力的消磨十分严重。热浪可以通过破坏红色的水晶来解除，不过前提要用水属性武器，而熔岩地形就没办法了，尽量将敌人引到没熔岩的地方来打吧。

红い月の下に咲いた华

有完成过强化大炮的交流任务和改造过大炮的攻击力的话，一击就可击破一个环状弱点，破坏所有环状弱点后BOSS会开始蓄力准备使用大招，使用降行动力的技能并集中攻击，可以赶在其出大招前击破。

自由任务

任务名	时间	任务金额	敌人	报酬道具	报酬金
砂漠に住まう者たち	昼	560	スト-ンイノブタ、サンドスコ-ピオン、イエロ-ペ-スト	イノブタの肉	3060
ブンブンパニック	夜	560	ブラストビ-	ラウンドポ-ション	3060
大地の魔龙	夕方	560	魔龙ア-スグリム、ダリア	–	3500
红の战士たち	夕方	680	ファイアウルフ、スピアロブスタ-、ヴォルカタ-トル	女神のパレオ	3375
溶岩魔人	昼	680	マグマゴ-レム、魔晶のルビ-、レッドペ-スト	英雄のム-ヴジエム	3375
并び立つ巨人	夕方	680	アイスゴ-レム、ランプスマッシャ-	フィジカルオ-ブ	3375
魔龙の影	夕方	680	スコ-ピオン、フォレストボア、大炮キノコ	熟练者の魔导书	3375

第七章 あなたを寛く受け容れたい

故事任务

任务名	胜利条件	失败条件	敌人	可获得道具
想いをぶつけろ!	击破レヴィン	我方全灭	レヴィン	斩击のアミュレット、フィジカルオーブ
大切な妹	敌全灭	我方全灭	ロックハウンド、スティンガー、パイルバンカー	フィジカルオーブ、ハチの薄羽、古代の齿车、狼の牙
パニスとの绊 ～慈しみ～	敌全灭	我方全灭	ブリックゴーレム、ドラゴンフライ	ハチの薄羽、ゴーレムの土、魔法のレンガ
好敌手、バッカス	击破バッカス	我方全灭	バッカス	魔晶石、ラウンドポーション
パニスとの绊 ～劳り～	敌全灭	我方全灭	大炮キノコ、ブラストビー、サンダースパイダー	谜のエキス、クモの体液、电导性のある糸、谜の种、导火线、ハチの薄羽
真実を求めて	敌全灭	我方全灭	マシンナイト、ジュエルタートル	タートルの卵、タートルの魔甲罗、黑い蹄铁、古代の鞍
パニスとの绊 ～支え合い～	敌全灭	我方全灭	スコーピオン、シルバーペースト、ホブゴブリンメイス	アタッククラウン、ペーストコア、银色のゼリー、トゲバサミ、ゴブリンの靴、ゴブリンの棍棒、サソリの尻尾
红き月、异形の天使	击破异形の天使	我方全灭	异形の天使	魔晶石

难点任务说明

想いをぶつけろ!

和レヴィン单挑，战斗前记得先把主角的武器强化到现阶段的最高，还有レヴィン有降命中的技能，怕打不中的话还可以装上增加命中的饰品。

好敌手、バッカス

虽然敌人只有バッカス一个，不过这次他的能力提升了不少，特别是攻击力和体力，所以打起来并不轻松，战前最好给近身角色装上增加防御力的饰品。另外战斗中待机时尽量不要站在一块，以免中他的范围攻击技能。

红き月、异形の天使

BOSS的环状弱点一共有四个，虽然每破坏一个本体的防御力会降低，但其他能力会得到提升，不过这还不算什么，将BOSS击破后它还会复活几次，同时环状弱点也会重置，是一场相当漫长的消耗战，因此回复道具一定要准备充足。由于破坏环状弱点会导致其其他能力提升，所以环状弱点并不一定要全部破坏，可以留一到两个，根据自己队伍当时的情况而定。BOSS复活一定次数后会追加一招遮蔽行动顺序槽的招式，可以花两个力量槽使用フォースウェポン解除，但其实看不到顺序槽的影响并不大，而且就算解除了轮到BOSS下次行动时还会用，不如将力量槽用在攻击或回复方面趁早击破BOSS还比较实在。



自由任务

任务名	时间	任务金额	敌人	报酬道具	报酬金
决死の采石行	昼	750	ハイリザード、シェルタートル、ミズグモ	–	4200
その体、岩のごとく	昼	750	ストーンイノブタ、魔晶のトパーズ	ウィンドオーブ	3600
暗に潜みし者	夜	750	ボーンメイジ、ボーンエリート、パイルバンカー	ウォーターオーブ	3600
レアな石を求めて	夜	750	スライサー、ヴォルタートル、クリムゾンスカル	フレイムオーブ	3600

第八章 世界に响く爱

故事任务

任务名	胜利条件	失败条件	敌人	可获得道具
プログラムを超えて	击破ケルビム	我方全灭	ケルビム、オートビット、パイルバンカー	射击のアミュレット、魔晶石、古代の齿车、古代のリング
紫绀の死神の苦恼	击破ヴァイオラ	我方全灭或パニス濒死	ヴァイオラ	突击のアミュレット、アンチダウン
炽天使の试练	击破ヴァイオラ	我方全灭	ヴァイオラ	不死身の带
マナ收集 ～岬の遗迹～	敌全灭	我方全灭	マシンナイト、ガンドロイド、パイルバンカー	フィジカルオーブ、カスタムアイ、武骨な炮身、黑い蹄铁、古代の齿车、古代の鞍
マナ收集 ～树海の遗迹～	敌全灭	我方全灭	コッペリア、オートビット	フレイムオーブ、古代の齿车、古代のリング、机械のコア、古代のシャフト
マナ收集 ～海底の遗迹～	敌全灭	我方全灭	ナイトギア、メカタートル、ダーククリスタル	ウィンドオーブ、タートルの卵、魔晶のかけら、骑士の大盾、タートルの铁甲罗、暗のクリスタル、古代のシャフト
マナ收集 ～冰柩の遗迹～	敌全灭	我方全灭	クリーパー、ライトクリスタル	ウォーターオーブ、魔晶のかけら、紫の龙鳞、龙の尻尾、光のクリスタル
机械天使との最后の战い	击破ケルビム	我方全灭	ケルビム	魔晶石、古代の齿车
终末の巨人	击破终末の巨人	我方全灭	终末の巨人、巨人の怒り、巨人の叹き	–
审判	击破终末の巨人	我方全灭	终末の巨人、巨人の怒り、巨人の叹き	–
世界に响く想い	–	–	–	–

难点任务说明

炽天使の试练

这次ヴァイオラ变了一个形态，武器改为了弓，并且技能也和原来的不同，其中要注意催眠技能，最好给主力角色装上防异常状态的饰品。

机械天使との最后の战い

从此战开始一直到最终战都无法回到村子了，所以在触发任务前记得做好万全的准备。ケルビム每回合都会召唤出杂兵，不想分心对付杂兵的话，最简单的方法就是使用技能尽快将其击倒。

终末の巨人

最终BOSS看上去巨大，不过实际上并不厉害，平时只会召唤杂兵。把杂兵消灭得差不多后，就让一名角色去启动中间的装置，等装置蓄力完就可对BOSS造成极大伤害，不过蓄力的时间里使用装置的角色会无法行动，其他角色要做好保护工作，不要给杂兵接近他。

审判

这场才是名副其实的最终战，和对付以前的BOSS一样，要先破坏它的几个部位令其能力下降后再打本体。可破坏的部位包括了腹部、左右手和左右肩膀，推荐先破坏左右手降低其攻击力，否则BOSS凌厉的攻击会令我们吃不消。接近各个部分的方法是通过平台间的传送点，推荐让四位角色一起行动，以加快部位破坏的速度，这样在同伴受伤时也有个照应。

世界に响く想い

这个任务没有战斗，控制主角和パニス往前走，接近了球体后就按○键触发剧情，直到看完所有剧情就能通关。



自由任务

任务名	时间	任务金额	敌人	报酬道具	报酬金
ゴブリンファミリー	夕方	800	ホブゴブリンメイス、ホブゴブリン、ゴブリングレイブ	–	5000
「サボテンの针」が欲しいの……	昼	800	サンドスコーピオン、ジュエルタートル、ダリア	辉く种	4050
ハングリースマッシャー	昼	800	ビルドスマッシャー、ダーククリスタル、チャコル	爱のスカーフ	4050
冒险野郎、炎热の遗迹へ临む	昼	800	マグマゴーレム、スライサー	铁壁の笼手	4050
风冰被害	夕方	800	魔龙シュツルム	奇迹のスカーフ、サンダースパイダー	4050
暗夜の死斗	夜	800	お化けパイン、シュリーカー	突击のアミュレット	4050

EX章 刻をかける自由の翼

故事任务

任务名	胜利条件	失败条件	敌人	可获得道具
梦と夸りを守る男、バッカス	击破バッカス和ケルビム	我方全灭	バッカス、ケルビム	魔晶石
古代の「力」	敌全灭	我方全灭	魔龙ドヴァリン、ディープスティンガー	ブーストベルト、ハチの薄羽、深渊の眼、魔龙のコア
古代からの声	敌全灭	我方全灭	魔龙グレンデル、ブリザードウルフ、スノーボア	雪猪の体毛、狼の牙、冰狼の尻尾、とがった猪牙、魔龙の青牙、下级魔龙の鳞
古代战争の爪痕	敌全灭	我方全灭	魔龙アースグリム、サンドスコーピオン、魔晶のトパーズ	魔晶のかけら、トパーズ、サソリの尻尾、砂かきバサミ、下级魔龙の鳞、魔龙の黄牙
古代战争の真实	敌全灭	我方全灭	魔龙シュツルム、ガンドロイド、ドラゴンフライ	恒久のアミュレット、武骨な炮身、ハチの薄羽、カスタムアイ、千里眼、ドラゴンミルク、下级魔龙の鳞、魔龙の绿牙
古代兵器の忧郁	敌全灭	我方全灭	魔龙サラマンドル、フレアリザード、ヴォルタートル	タートルの卵、リザードの枪、リザードの火炎尻尾、下级魔龙の鳞、ドラゴンミルク
古代の遗产	敌全灭	我方全灭	キングギア、オートビット	魔晶石、古代の齿车、古代のリング、古代のシャフト、王者の圣铠
古代の歪み	敌全灭	我方全灭	魔龙ムスペル、ダーククリスタル	魔晶石、魔晶のかけら、暗のクリスタル、魔龙のコア、ドラゴンの肉
封印されしモノ	击破EF-ODDトール	我方全灭	EF-ODDトール	マスターブレスレッド、时空轮

难点任务说明

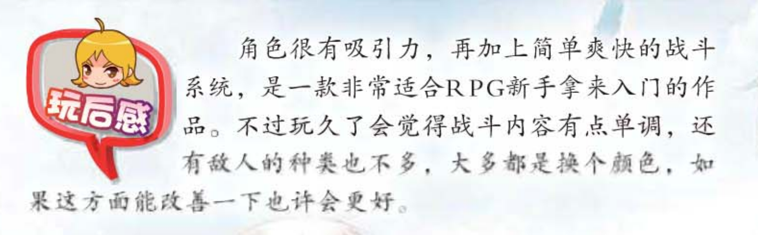
封印されしモノ

BOSS的行动值很高，几个部分连续攻击的话我方就很可能有人倒下，所以是最好先破坏它弱暗属性的头部，这样可令它陷入行动不能状态，然后再破坏其他部位。破坏BOSS背部圆环的时候要注意这个部位的位置很高，近身武器在正对着BOSS时是无法攻击到的，只能绕到身后或使用能打点高的技能。另外场地有光的地方会降低移动力，移动时记得避开这些地方，否则走到半路就因移动力不足停下的话，不止攻击不了BOSS，而且还要被它迎击。



自由任务

任务名	时间	任务金额	敌人	报酬道具	报酬金
炮击モンスタ–调查依赖	昼	900	マシンナイト、大炮キノコ、ブラストビ–	アタッククラウン	4500
「瘴气」が欲しいの……	昼	900	スピアロブスタ–、ファイアウルフ、フレアリザ–ド	ガ–ドクラウン	4500
古代の骑士	昼	900	ナイトギア、メカタ–トル、オ–トビット	セ–ブベルト	4500
深渊の辉き	夕方	900	ダ–ククリスタル	–	6000
モンスタ–の光	夕方	900	ジュエルタ–トル、パ–ル	不死身の帯	4500
双翼、来たる	夕方	900	ディ–プスティンガ–、チャコル	ドラゴンの肉	4500
幽木に惹かれて	夜	900	コッペリア、ボ–ンメイジ、ホブゴブリンメイス	神速の靴	4500
一齐射击	夜	900	ガンドロイド、シルバ–ペ–スト	超力の指轮	4500
人机一体	昼	900	バッカス、ケルビム	必杀のパレオ	5000
爆龙袭来	夜	1000	魔龙ドヴァリン、大炮キノコ	恒久のアミュレット	5400
古代の王	昼	1000	キングギア、ライトクリスタル、デストロイヤ–	ガ–ドバンド	5400
侵入する恶意	夜	1000	魔龙ムスペル、ディ–プスティンガ–	ドラゴンミルク	5400
天に响く雄叫び	昼	1000	クリ–バ–、スプラッシャ–	壮健のアミュレット	5400
再战！封印されしモノ	昼	1500	EF–OD Dト–ル	时空轮	8000



角色很有吸引力，再加上简单爽快的战斗系统，是一款非常适合RPG新手拿来入门的作品。不过玩久了会觉得战斗内容有点单调，还有敌人的种类也不多，大多都是换个颜色，如果这方面能改善一下也许会更好。

シャイニング・アーク
Shining Ark™



ACT	动作	PSV
忍者龙剑传∑2 加强版		
NINJA GAIDEN ∑2 Plus		
Koei Tecmo Games	日版	2013年2月28日
1人	6090日元	无对应周边

本作是PS3平台《忍者龙剑传∑2》的移植加强版，在继承了家用机版的各项优良传统后，连原版的任务和高难度也搬了过来，不过取消了联机功能让高难度下任务做起来非常难，对奖杯控来说是一个非常大的挑战。当然，新增的NINJA RACE模式也为游戏带来不一样的体验，下面就一起来看看这款硬派的作品吧。

基本操作

按键	效果
左摇杆	移动
右摇杆	转动视角
方向键	打开物品装备菜单、切换队友（任务中）
□键	弱攻击
△键	强攻击
○键	投掷武器、调查
×键	跳跃、取消
L键	防御
R键	视角转为正前方，长按可指引道路
Start键	打开暂停画面
Select键	打开设置菜单
触摸屏幕	投射武器
左背触屏	进入精密射击模式（需在设置中开启）
右背触屏	投射武器（需在设置中开启）

※：在关闭背触屏投射武器的情况下，若当前操作角色为女性角色，触摸背触屏会有惊喜。

游戏界面

1. 血槽，在战斗结束后黑色部分将会回复。
2. 气力值，表示当前忍法剩余使用次数。
3. 章节挑战模式的分数系统。
4. 以特定条件打倒敌人的奖励分。
5. 触摸后进入副武器的自动锁定模式。



名词解释

为了方便各位读者，在这里先将后文中用到的部分名词进行解释。

OT：灭却，指的是对断肢的敌人按△键予以处死的技巧。
ET：长按△键的一段蓄力。
UT：长按△键的二段蓄力。
360△：左摇杆转360度后按下△键。
→△：左摇杆推向敌人所在方向后按下△键。
360△UT：左摇杆转360度后按下△键蓄力的UT。
落地吸魂：在场上有魂的情况下跳跃，落地时按下△键将魂吸入，瞬间达到ET或者UT效果的技巧。
飞燕：向着敌人跳起后按△键攻击的统称，飞檐走壁时按△键同样可以发动。
风驱：同时按下×键和□键移动的技能。
里风：按下L键后推动左摇杆移动的技能。
踩头：跳到敌人头上后按下×键，使敌人进入硬直状态的技巧。
断头摔：跳到敌人头上后同时按下×键和□键将敌人投出的技能，对着墙扔可以增加断肢率。
大天升：双剑的360△，需要将双剑升到LV2才可使用。
阿绿、阿紫、金闪闪：大型魔神类的统称，其中绿、紫、金分别对应它们的颜色。
Karma：本作的计分系统，仅在章节挑战模式和任务模式中会显示。



剧情模式

本作共 17 个章节，分为英雄模式、下忍、中忍、上忍和超忍 5 个模式，需要将上忍通关一次后才能选择超忍模式。不同难度下所对应的敌人配置不同，敌人的攻击力和 HP 也有较大变化。另外，由于本作剧情模式不存在二周目，因此一周目的超忍难度可以说是非常具有挑战性的。下面对本作剧情模式中的要素进行说明。

商店系统

本作中的商店仅能购买三种回复药和返魂护符，玩家可以利用杀敌获得的黄魂购买这些道具。购买道具所需要的黄魂数量会根据游戏难度而发生变化。另外，在游戏流程中共有 30 个水晶骷髅，每收集到 10 个水晶骷髅商店的物价便会下降。



武器强化

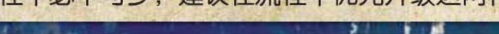
在流程中遇到的亮蓝灯的商店可以强化武器。流程中共有 14 个亮蓝灯的商店，但由于游戏设计问题，导致在剧情模式下无法将全部武器升至满级。笔者建议在流程中不要升级龙剑，双剑只升级到 LV2，因为到了第 14 章龙剑便会自动升级至 LV4，双剑到最终关打倒魔化幻心后也会直接升级到 LV4。



忍法强化

要强化忍法，需要在流程的宝箱中或者尸体上找到鬼魂珠。忍法共四种，其中火炎龙和暗极重波弹这两种在攻关过程中用得比较多。火炎龙的优势在于最多可以同时秒杀三个人形敌人，而暗极重波弹则具有很强的攻击力，不仅可以秒杀棘手的大机器人，在狭窄的地区还可以同时击杀多人，在后期流程中必不可少，建议在流程中优先升级这两种忍法。





章节挑战模式

该模式与剧情模式类似，不同点如下：

1. 当前存档中所获得的武器、忍法在章节挑战中均可以使用，且初始等级为最大。
2. HP、气力值默认为理论当前关能够达到的最大值。
3. 对应 Karma 计分系统，过关后进行评价。

章节挑战的关卡以及难度需要先将对应难度的剧情模式过关一次才会出现（通过上忍难度的关卡可以直接开启下忍、中忍难度的章节挑战），由于该模式下各种条件都比剧情模式优厚，因此在挑战章节的时候相对会比较轻松一些。下面为玩家简单介绍章节挑战模式的计分方式。

1. 连击分：最终连击数 ×10 即为连击分。



2. 杀敌分：杀死敌人后得到的分数，分数根据敌人的不同而发生变化。
3. 一击必杀：只要快速杀死敌人即可得到一击必杀分 3000。
4. 连杀：在一定时间内连续杀敌即可得到连杀分 3000。
5. 灭却：OT 敌人即可得到灭却分 3000。
6. 绝技：绝技分分为两种，其一是用 UT 打中敌人可以得到 5000 分，第二是 ET 打中敌人可以得到 2000 分。

从以上计分方式可以看出，OT、ET、UT 以及速杀、连杀都可以取得非常高的分数，因此想在此模式下取得高分，主要有以下两种思路：

1. 快速断肢，以龙剑为例，□□△有较大的概率断肢，使用□□△断肢后灭却，杀死一个敌人最多可获得一击必杀分、连杀分和灭却分共计 9000 分。
2. 先赚 UT 分，再灭却。以棍子的 360△UT 为例，与杂兵保持一定距离进行 UT，首先可得到 5000 分，杀死的第一个杂兵最多可以得到一击必杀、连杀分数共计 11000 分，此时再 OT 其他杂兵也可以得到 9000 分。

上述两种方法中，前者的得分相对较高，但同时对技术的要求也较高。而后者虽然单次分数高，实际上一个 UT 的杀敌数并不稳定，假设一个 UT 同时杀死三个敌人，那么得到的分数总和为 23000 分，平均一个敌人达不到 9000 分。建议新手在章节挑战中多利用 UT、ET 来杀敌。

NINJA RACE

NINJA RACE 是本次新增的模式，玩家需要在限定时间内完成关卡。本模式中共 5 张地图，分别对应 2、5、8、11、13 章的地图。每一关敌人出现的位置都与剧情模式相似，因此要想玩好此模式，需要先熟悉这五个章节的地图以及敌人出现的位置。

1. 当前剩余时间。
2. 当前连杀数。
3. 连杀槽。
4. 当前白魂数量。
5. 时间增加量，上方为绿魂增加的时间，下方为通过检查点增加的时间。
6. 当前通过的检查点数量。
7. 上方为当前时间，下方为过去的最佳成绩。
8. 当前紫魂数量。

各种魂的作用

竞速模式中，打倒敌人主要会出绿魂、白魂和紫魂，蓝魂和红魂则只能在关卡中特定位置的宝箱中取得。下面是五种魂的具体作用。

绿魂：增加限制时间，一般杀敌所得的绿魂增加时间 3.5 秒，利用 UT、ET、OT 杀敌所得的绿魂增加时间 7 秒。

白魂：维持连杀数，在受伤时连杀槽会快速下降，当连杀槽空后，便会消耗白魂恢复连杀槽，从而维持连杀数，最多可以持有三个。

紫魂：按↓键使用紫魂可以进入 1.5 倍速模式，效果持续 10 秒，最多可以持有三个。

蓝魂：回复 HP。

红魂：回复气力值。

攻略要点



该模式主要有两种玩法：竞速和连杀。竞速需要尽可能少的杀敌，一路狂奔；而连杀则要求尽可能全灭敌人。下面为各位玩家介绍游戏的基本思路和玩法。



竞速

竞速类玩法的目标是快速过关，即非强制战斗一律跑过。这种玩法比较拼运气，如果能在强制战斗地点取得大量绿魂和紫魂，后续的路程则会轻松很多。武器方面，建议选择自己熟练并且可以使用飞燕的武器，一来熟练的武器在打强制战斗时会轻松很多，二来可以适当用飞燕攻击前方的敌人，运气好的时候甚至可以一击将敌人断头，取得绿魂和紫魂。

连杀

连杀类玩法要求在限定时间内尽可能多地连续打倒敌人，其技巧性更高。要想玩好连杀型竞速，需要注意以下几个问题：

1. 使用习惯的武器，懂得出什么招能够安全地速杀敌人或者将敌人断肢。
2. 熟悉关卡地图，提前做好 ET 准备，增加绿魂的时间。
3. 不要做多余的动作，建议各位玩家先试玩一关进行测试，熟悉哪些招能够速杀敌人，哪些招能够将敌人断肢等，减少因多按键造成的时间浪费。
4. 不要落地吸魂 UT，在此模式中，因为时间比较紧凑，要通过杀死敌人取得绿魂来增加时间，而利用落地吸魂将魂吸入后，并不会增加时间，因此必须避免落地吸魂。
5. 在合适的时间使用紫魂加速，建议在敌人少、赶路、放忍法的时候加速，确保缩短时间和安全。
6. BOSS 的攻击力相对不高，可以直接进行猛攻。

下面以笔者相对擅长的棍子为例，简要说明下五个关卡的要点。



场地 1

一开始拐角后向前里风跳跃一次后蓄力 ET，可以全灭三个敌人，到底后同样里风跳一次之后 ET 杀死一只狗，等取得魂后蓄力 ET，可以同时灭掉两只狗。从左侧门进入，跳到中央后蓄力 ET 杀敌，之后对付爆忍主要利用风雷震落，一般忍者则直接用□□攻击，断肢后 OT。全灭后门打开，跳到房屋门口的走道上敌人会出现，此时用一个火炎龙将前方敌人全灭后迅速冲到对面杀敌。全灭后门打开，到庭院中央蓄力 ET，敌人出现后放开，全灭敌人后通过第一个检查点。



沿着台阶朝上，途中几个台阶上的杂兵尽量通过 ET 杀死。到第一个高台处向左边飞鸟返可以到达右侧杂兵旁，□□断肢后 OT。第二个高台左右都有敌人，同样□□断肢 OT。继续向上会出现三个爆忍，可以通过 ET 或者风雷震落速杀。从前方的通道内前进，跳出井即可到达第二个检查点。

↓

“コ”字形天桥上的敌人都可以靠 ET 杀掉，阶梯旁的两个杂兵直接通过□□断肢 OT，到阶梯顶部后立刻准备 ET 速杀狗。屋顶上的敌人建议先风雷震落杀死爆忍，法忍直接□□断肢 OT。对付罗刹只要□△□□△可以速杀。

↓

到中层，在剧情模式屏风后存档点处有一个杂兵，解决掉并打开宝箱回复忍法。到上层直接可以进入龙嘴到达屋顶，从上方进入室内，直接用火炎龙灭杀杂兵，通过检查点后到上层房间前挑战幻心，风雷震落后→△△□□即可速杀他。

场地 2

初期桥上的几个杂兵建议靠 ET 杀，之后寺庙前的杂兵推荐□□断肢 OT。天狗只需要在回避后□□□即可。

↓

存档点后的三个杂兵，先用风雷震落灭了爆忍，剩下的□□断肢 OT，室内的四个阿紫同样通过□□断肢杀。出来后建议到左方杀杂兵，可以防止远处杂兵用机枪攻击，全灭敌人后到左侧上方平台引出杂兵，同样利用□□断肢 OT。

↓

此处敌人相对较少，可以使用紫魂赶路杀敌，两只爆忍直接用风雷震落杀死。进入房间后的杂兵均容易断肢，尽量利用□□断肢 OT 增加时间。BOSS 双天狗，回避完它的一套攻击后直接□△□□△，运气好可以直接秒杀。



场地 3

一开始的时间比较紧，建议先用 ET 速杀三只小魔神，两只阿紫同样建议用 ET 杀死，阿绿则直接□□断肢 OT。如果时间来不及，可先到检查点增加一些时间。

↓

接下来是一条比较长的路，如果此时有紫魂则强烈推荐使用，阿紫破墙而出后□□断肢 OT。进入室内后出现了颜色相对较深的小魔神，比较难断肢，这里建议直接用风雷震落杀。全灭敌人后去左侧台阶前的检查点。

↓

上楼，全灭敌人后到升降梯，建议到其中一个角落去 ET 杀敌，千万不要蓄力吸魂，否则时间就不够用了。升降梯停止后，杀死部分敌人后跑到升降梯口处使用火炎龙，目标瞄准升降梯外的一个小魔神，优先烧死它，否则最后就只能用弓箭射，会浪费很多时间。全灭杂兵后门打开，前往检查点。

↓

回到升降梯上 ET 敌人，全灭敌人后自动传送到上层，OT 打倒三只阿绿后爬上阶梯，到顶层后与风神战斗。建议先使用忍法杀杂兵，对付老狼则只要回避开它的攻击后□△□□进攻，杂兵出现后继续用忍法杀杂兵，反复三四次即可。



场地 4

本关可断肢的敌人相对较多，主要采取□□断肢 OT 的打法。打倒一开始的人形杂兵后到分叉口向右拐，打开宝箱会出现狼人，其中红色的狼人较难断肢，推荐一打开宝箱后立刻跳到红色狼人身边 UT。返回后右拐，打倒前方两只狼人后可到达检查点，在这里建议跳到检查点附近后立刻蓄力 ET。

↓

优先□□将法忍断肢后 OT，全灭敌人后进入菜市场，建议在敌人出现之前向前里风跳蓄力 ET，敌人一出现后便可以重创敌人。第一部分主要是法忍和机枪兵，全灭之后会出现三个爆忍，直接用风雷震落灭杀后门打开。

↓

打倒前方的阿绿和机枪兵后来到前方宝箱附近再回头，打倒出现的两只阿绿后门会打开，进入后向前里风跳蓄力 UT，等敌人靠近后攻击，之后的敌人一律用□□断肢后 OT。

全灭第一批敌人后会出现爆忍和法忍，优先解决法忍后用风雷震落清扫剩余的爆忍，之后与地蜘蛛婆婆战斗。□△□□△可以对其造成巨大伤害。



场地 5

本关的红蝎子相对比较棘手，很容易被它的连击打到导致连杀中断。建议一开始的几只算好距离使用 ET 攻击，没能断肢杀死的就直接使用风雷震落攻击。电锯魔神可以通过□□快速断肢 OT。利用无影脚跳到一个较大场地，这里的红蝎子建议全部用风雷震落杀死。全灭敌人后结界解除。这段路如果在无影脚过程中不慎掉到下层，那就干脆直接放弃，重新挑战吧。

↓

通过一条细长的通道，这里金色的小魔神可以通过□□断肢，较难断肢的红色则直接风雷震落。途中还有一只罗刹，计算好距离蓄力，等它靠近后一个 UT 即可将其打趴，随后 OT 灭却之。

↓

进入洞窟到达硫酸池，建议先杀死一只虫子之后落地吸魂 ET，这样一次性杀死的虫子数量多，时间回复得也多。通过硫酸池后到一个需要无道脚通过的地方，建议先跳下全灭虫子再过去。第二个硫酸池同样用上面的方法打，通过后从尽头的洞跳下。出洞后会有两只阿绿和两只蝙蝠，直接用火炎龙将两只蝙蝠打倒，再□□断肢 OT 阿绿。这一段是本关的重点，若不能打出大量 7 秒的绿魂，下一段路的时间将会非常吃紧。

↓

接下来的一段路基本上也是靠□□断肢 UT，天上有蝙蝠时直接弓箭解决。路上的开关没有必要打，只要一路□□断肢 OT 即可。如果 HP 比较吃紧，可以打开第四个检查点旁的宝箱回复 HP。

↓

爬上好汉坡，每一批敌人一开始都建议用 ET 杀敌，之后一律用□□断肢 OT。全灭敌人后最上方的门打开，进入后一路向下，用 ET 全灭小虫子和金闪闪后来到最深处进入 BOSS 战。魔化幻心可以通过□△□□△进行速杀。



TAG MISSIONS

本作的任务模式，初期只有三个下忍任务，只要通过一定数量的任务取得 Karma 便能开启新的任务。PSV 版的任务内容以及敌人配置与 PS3 版的相同，下忍、中忍任务各 10 个，上忍、超忍和极忍任务各 5 个。不过 PSV 版和 PS3 版的任务模式还是有不少区别，详情见下表。



两个版本任务模式的区别

PSV 版	PS3 版
不能联机	可以联机
敌人多时拖慢严重	仅在网络不通畅时才会出现拖慢
战斗中可以按↓键切换人物	无法切换人物
所有 BOSS 的投技伤害下调，仅部分投技会秒杀我方	超忍任务下 BOSS 和杂兵各种秒杀投技
NPC 倒地后可以不救	NPC 倒地后不及时救起会 GAME OVER
新增练习模式和加速模式	无练习模式和加速模式

从上面的对比中可以看出，PSV 版的任务模式难度远高于 PS3 版，想要完成全任务几乎成为了不可能，因此建议各位玩家不必刻意强求奖杯。

练习模式和加速模式

练习模式是针对不熟悉任务的新手玩家设立的一个体验模式，在此模式下没有死亡的概念，空血后会立即满状态复活，不熟悉各个任务的玩家可通过这个模式练习各个 BOSS 攻击套路的回避方式；加速模式为本作新增的一个模式，此模式下玩家与敌人的行动速度为正常状态的 2.5 倍，而且在此模式下敌人的行动非常流畅，玩家则需要以 2.5 倍的速度来进行反应以及输入指令，一般情况下大脑是反应不过来的，不想自虐的玩家就远离加速模式吧。



任务介绍

下面对本作中的任务进行简单的介绍。其中下忍和中忍的任务难度都比较低，因此直接跳过，从上忍任务开始说起。由于个人实力问题，部分任务无法向各位读者进行详解，还望多多海涵。

上忍 1

敌人配置：大量一般忍者、法忍、爆忍

是否可能过关：是

推荐武器：棍子或双拐

战斗要点：敌人的数量较多，多用落地吸魂的 UT 攻击敌人可以让任务简单不少。NPC 倒地后先不要救起，等玩家操作的角色快没血时再救起切换角色。若双方的 HP 变红部分都比较长，则可以救起 NPC 使用合体忍法，并操作 HP 少的角色绕场回收蓝魂回复。

上忍 2

敌人配置：第一批电锯魔神、小虫子；第二批钻地虫、机枪兵

是否可能过关：是

推荐武器：棍子或双拐

战斗要点：依旧是多用落地吸魂 UT 攻击敌人，棍子 360 △ ET 是杀小虫子的利器。第二批杂兵中比较麻烦的是钻地虫，建议与钻地虫保持一定距离，太远的话虫子就会钻地，利用棍子的 360 △ UT 可以一次杀死钻地虫。

上忍 3

敌人配置：第一、二批机枪兵；第三批巨人、机枪兵

是否可能过关：是

推荐武器：棍子、双剑

战斗要点：对付前两批敌人时建议优先解决远处的 RPG 兵和迫击炮兵，注意直线奔跑很容易被 RPG 和迫击炮打中。全灭前两批杂兵后巨人登场，棍子主要利用□□△进攻，双剑则利用□□□□和 360 △进攻。打到一定程度后会出现杂兵，此时建议立刻转移攻击目标，将杂兵全灭后再专心对付巨人。

上忍 4

敌人配置：第一批机枪兵；第二批魔化幻心、机枪兵

是否可能过关：是

推荐武器：棍子

战斗要点：第一批杂兵数量不多，全灭后魔化幻心登场，推荐等他一套攻击打完之后用棍子的□□△进攻。对付魔化幻心期间会出现三次杂兵，利用棍子跳起的□□△可以迅速风雷震落杀死杂兵，确保安全。

上忍 5

敌人配置：第一批一般忍者、法忍、爆忍；第二批阿绿、阿紫；第三批阿紫、金闪闪；第四批巨人两个，爆忍若干

是否可能过关：是

推荐武器：棍子、双剑，忍法用风刃

战斗要点：相当有难度的一战，第一批敌人中优先将法忍全灭后再对付其他忍者；第二批和第三批要小心空中飞的阿绿和金闪闪，它们会在空中吐口水，建议用棍子的 360 △ ET 速杀阿紫后逐一将空中的阿绿和金闪闪引诱下来；第四场战斗是一场苦战，玩家要同时面对两个巨人以及爆忍。建议此时操作双剑角色，在其中一只巨人的脚边用里风回避，等巨人抬脚后用 360 △攻击。

超忍 1

敌人配置：第一批一般忍者、法忍、爆忍、RPG 兵；第二批幻心；第三批阿紫、狼人、蝎子、电锯魔神；第四批法忍、大型机器人、阿绿、狼人；第五批大骷髅、红蝎子若干

是否可能过关：是

推荐武器：棍子、双剑，忍法用暗极重波弹

战斗要点：本场战斗的难度比较大，十分考验玩家的综合能力。第一批敌人中优先打倒法忍和 RPG 兵；第二批敌人中幻心可以利用棍子的风雷震落攻击；第三批敌人利用棍子的 360 △ ET 来对付相对比较简单；第四批敌人中建议优先杀死法忍，再利用 ET/UT 打倒其他敌人；第五批大骷髅主要利用双剑的△△△△和 360 △进行攻击，在场上有红蝎子时要与大骷髅拉开距离，逐一歼灭红蝎子，之后可以落地吸魂 UT 大骷髅。BOSS 呈现要坐下的趋势时立刻使用暗极重波弹瞄准其胸部发光点，可以打出较高伤害。

超忍 2

敌人配置：第一批罗刹两只，天上蝙蝠若干；第二批大型机器人五只；第三批小型机器人若干；第四批黑龙、小虫子若干

是否可能过关：是

推荐武器：棍子、镰刀，忍法用风刃

战斗要点：战斗一开始便使用两个合体忍法全灭天上的蝙蝠，再使用镰刀 360 △屈死两只罗刹。打倒罗刹后救起棍子，打开宝箱，在剩余一个蓝魂时用棍子 360 △蓄力，大机器人出来后便可以先杀死一个，之后利用黄魂 ET 将大机器人断肢后 OT。全灭后救起镰刀，打开宝箱取得三个红魂后按住 L 键，再按↓换人吸收剩余红魂，小型机器人出现后一个合体忍法即可全灭它们。最后一批敌人用棍子□□△攻击黑龙，也可以适当地打倒一些小虫子，利用 360 △ UT 攻击黑龙。

超忍 3

敌人配置：雷神、风神、火神、血神、魔化幻心 5 连战

是否可能过关：是

推荐武器：建议玩家使用自己擅长的武器

战斗要点：NPC 死掉不用去救，之后由各位玩家根据所选武器自行发挥。

超忍 4

敌人配置：第一批机枪兵；第二批阿紫、爆忍；第三批蝎子、RPG 兵；第四批红蝎子、迫击炮兵；第五批狼人、红蝎子；第六批大机器人、RPG 兵、迫击炮兵；第七批小机器人、红狼人、阿绿、金闪闪；第八批魔化狗；第九批小魔神、小机器人、三足机器人

是否可能过关：是

推荐武器：棍子

战斗要点：在这个任务中要求尽可能做到无伤杀敌，对玩家的技术有很高的要求。前五批敌人相对来说难度较低，真正难的在第六批和第七批，第六批只要场上有魂，靠近中场左右的位置 360 △ ET 可以比较轻松地灭杀四个大机器人，全灭大机器人后，杀 RPG 兵和迫击炮兵的时候要注意别走直线，建议绕圈跑回避他们的炮弹。第七批敌人的难点在于阿绿和金闪闪，它们的攻击力高，且会在远处吐口水，比较难缠。第八批的狗只需要绕着场地 360 △ UT 即可轻松搞定。面对第九批敌人时建议将 NPC 救起后发动合体忍法，并切换操作角色到周边回收部分蓝魂，剩余少量魂用于 UT 敌人。

超忍 5

敌人配置：血神、幻心

是否可能过关：是

推荐武器：棍子、锁链

战斗要点：建议玩家先杀血神，利用锁链绕圈子寻找机会风驱△□□进行攻击。如果能杀死血神，这个任务也就已经基本过了，之后可以救起棍子，用风雷震落屈死幻心。

极忍 1

敌人配置：血神、雷神、风神，打倒其中两个后火神登场

是否可能过关：否

推荐武器：无

战斗要点：本作最难任务，即使对于高手而言，想过本任务也基本上没有希望，原因在于 NPC 的智商低下，不可能协助玩家长时间拖住两个 BOSS，到最后大部分时间都是玩家一挑三，要做到不失误基本不可能。

极忍 2
敌人配置：罗刹、天狗、地蜘蛛婆婆、三个魔化幻心
是否可能过关：否
推荐武器：无
战斗要点：同上一个任务一样，面对三个魔化幻心同样不可能做到万无一失，建议放弃此任务。

极忍 3
敌人配置：佛像 2 个、杂兵忍者 2 个、自由女神 2 个
是否可能过关：否
推荐武器：无
战斗要点：由于 PSV 按键数量的限制，本作的射箭功能做出了改动，需要通过触摸屏幕才能进入自动锁定模式，要从该模式恢复，有一个非常大的硬直时间，根本无法回避自由女神像放出的电球，建议放弃此任务。

极忍 4
敌人配置：假龙 2 个
是否可能过关：是
推荐武器：棍子
战斗要点：最简单的极忍任务，任务一开始让 NPC 先去拖住一个假龙，玩家只需要对付另一只假龙，用□△□□可以将其无限连死。

极忍 5
敌人配置：第一批龙剑、双剑、爪子假龙各 1 个，第二批镰刀假龙 2 个
是否可能过关：是
推荐武器：棍子
战斗要点：此任务比较拼运气，具体的打法类似极忍 4，让 NPC 先拖住两个假龙，玩家用□△□□逐一击破。在打死第三个假龙的时候需要立刻准备 360 △ UT，等镰刀假龙靠近后放开，有一定几率可以满血秒掉其中一个假龙，剩下的一个假龙就可以用□△□□循环连死。





MISSION 1

打倒初期的几个杂兵之后触发剧情，剧情后打倒杂兵门会打开。继续前进打倒两个敌人即可使用龙祖神之像回复 HP 和中断保存。

↓

使用存档点后门打开，清理掉敌人后继续向前，跳到下方有一个宝箱，内有“无影之术”的卷轴，使用无影之术到另一侧。在可以看到“水晶骷髅”的场景，左侧的宝箱中有“九字神珠”，“水晶骷髅”的位置可使用飞燕到达。在有瀑布的场景中，打开宝箱可以获得“火炎龙”的卷轴。随后打倒四个杂兵后门会打开，之后利用无影之术和横杆跳跃到对面，调查地面的尸体获得“灭却”的卷轴，随后会出现三个断肢的杂兵，可以直接灭却之。

↓

调查地面尸体获得“飞鸟之术”的卷轴，利用该技能来到上层。全灭敌人后继续前进，在如图位置利用右侧树木使用飞鸟之术即可到达上层取得“水晶骷髅”。从前方跳下后调查尽头的宝箱可获得一个“神命珠”。返回上层继续前进到达第三个存档点。



↓

爬上楼梯来到寺庙，打倒全部杂兵后 BOSS 佛像登场，只要躲在佛像手两侧，等它拍击后使用△△攻击即可轻松打倒它。之后寺庙门打开，进入调查神像可以得到“无想新月棍”。

↓

沿路一路飞奔，进入屋子后斩断墙上的挂画出现隐藏房间，内部的宝箱里有“灵仙龙骨丹”。继续前进来到庭院，全灭敌人后另一侧的门会打开，进入房间后靠近屏风便会出现敌人，全灭后便可利用村正商店。跳入井中来到下层，从如图位置的缺口处跳下，一直前进会触发剧情（敌人可以无视，直接跑过），剧情后打倒两个敌人即可使用存档点。



↓

通过楼梯来到上层（最上和最下分别有一个宝箱），全灭敌人后进入动力室，利用飞鸟之术跳到上层后打倒几个杂兵即可使用村正商店和存档点，打倒上层的杂兵后走到门旁边进入 BOSS 战。

BOSS 佛像

佛像的攻击容易回避，它的拍击和抓击都可以利用里风来回避，因此只需要在佛像两只手的位置，算准时间进行回避，抓住空隙立即反击。其使用光柱攻击时只需绕场跑一小圈即可轻松躲开，若使用线型火焰攻击，只需后退一些距离，向左前方或右前方里风跳即可。

BOSS 罗刹

罗刹的攻击方式相对比较单调，几乎所有招都可以通过向左右两侧里风跳回避。成功回避后可用龙剑△进行试刀，如果能打出硬直则再按一下△键。值得一提的是，BOSS在咆哮过程中会回复体力，此时若对它造成伤害可以中断它的回复，建议在见到它咆哮时积极进攻，在它HP剩余不多时上前用灭却打倒它。

MISSION 2

从坡上下来后，打倒三只狗便可使用村正商店强化武器。进入左侧门内会出现敌人，全灭后宝箱出现，内有“神命珠”。出门后绕房屋一周进入水池，在一开始处潜入便可看到“水晶骷髅”。利用水上漂可以跑到之前门的另一侧。

↓

在屋子里调查爪子后获得“硬壳猛禽爪”，全灭敌人后门会打开，沿着阶梯一路往上来到存档点。

↓

进入存档点旁的小路到达上层，沿着桥和阶梯前进到一个室内有杂兵发射RPG的地方，无视这些敌人直接前进到上方平台，全灭敌人后跳到屋顶，从屋顶的破洞跳下。全灭这里的杂兵后可使用存档点。

↓

调查墙上的弓获得“双龙神弓”，前进进入房间后需要利用弓箭打倒上方的四个杂兵，之后进入罗刹战。将其打倒后门开启，从阶梯来到上层，斩断左侧的屏风可发现存档点（会出现一个杂兵）。

↓

从右侧的阶梯上去，消灭两侧的杂兵后上方平台下降，利用平台跳入龙口，右侧有一个存档点。

↓

来到屋顶，从左侧房屋的墙洞进入上层，全灭敌人后从如图位置跳下，内有存档点和村正商店。



↓

上楼，靠近门后进入BOSS战。

BOSS 幻心

幻心的攻击大多可以进行防御，通常情况下受到其连续两次攻击后便会被破防，此时只需要向两侧里风即可回避。建议玩家使用棍子，在他一套连击打完后使用风雷震落攻击，一定概率可以在风雷震落后再接一个→△△□□△的风雷震落，拼刀时只需连按□键即可。需要小心的是他的暗极重波弹，在他做出准备动作时与他保持一定距离，用里风跳向两侧移动便可轻松躲开。

MISSION 3

开场全灭狗之后往左走，打开宝箱获得武器“双锁链”。门开启后进入，从阶梯爬到上层，全灭敌人可使用存档点。

↓

上到屋面，打倒三个法忍和四只空中飞的魔物后利用绳子来到对面，全灭敌人可使用存档点。

↓

从缺口处跳下，全灭敌人后往左侧大通道前进，宝箱内有忍法“凤凰焰舞”。剧情后出现魔神，全灭后从魔神出现的地方跳下。

↓

爬上楼梯，用无影之术来到对面，沿路进入地下坑道，途中有几个位于远处发射RPG的杂兵，可以使用强化后的火炎龙秒杀两个以确保安全。通过后继续前行可到达存档点。

↓

到上方，来到如图位置可开启宝箱，内有“九字神珠”。继续前行到上方，利用弓箭射风扇蓝色部位便可让风扇停下，右侧风扇后有一个“水晶骷髅”。从左侧梯子爬上，跳到对面后利用铁杆跳入对面水中，潜水到另一头能发现存档点。

↓

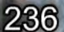
来到上方，继续前进可以看到存档点，这里需从下方绕一圈，并利用飞影之术才能够到达存档点。

↓

跳到轨道上，这里需要从车厢内来到另一侧，全灭杂兵后进入BOSS战。

BOSS 钢虫

玩家位于钢虫正前方时，它会向前方发射大量电球攻击，难以躲避且容易受到多次伤害，因此建议玩家在它调头之后迅速跑向它的后方利用弓箭攻击。在它身后的时候只需要关注它身边的幽灵鱼，一旦出现幽灵鱼向玩家扑过来时应当迅速向两侧里风回避。攻击一定程度后它会倒地，此时上前一个终结技即可完成战斗。



MISSION 4

打倒一开始的蝙蝠后可使用右侧的商店强化武器，在路的尽头跳下，此时会有几个使用 RPG 的杂兵，逐一解决后打开宝箱获得忍法“破魔裂风刃”。继续前进，打倒魔神后门开启，到达第一个存档点。

↓

上楼全灭杂兵后铁门开启，攻击如图位置便会出现通路，到天台后会出现几只狗和两个法忍，全灭后可使用不远处的存档点。



↓

上楼调查地上的尸体可获得“魂封珠”，可以强化一种忍法。一路前进到如图位置直接跳到对面可以取得“水晶骷髅”，跳到下层调查宝箱获得“神命珠”，此时会出现一批敌人，全灭后用飞鸟之术来到最上层，打倒几个杂兵后爬上梯子可到达存档点。



↓

前进一小段路即可见到巨人，它的攻击方式主要有手拍、脚踩、挥动手臂和吼叫，其中吼叫这招的攻击范围为巨人正前方，手拍、脚踩和挥动手臂都可以在即将打中的时候利用里风回避，因此比较稳定的打法是在它脚的两侧进攻，见它抬手抬脚时使用里风回避，其余时刻均可进攻。打倒巨人后触发剧情，之后被强制送到一个庭院内，打倒杂兵后进屋，打碎玻璃可存档。

↓

在一个展示窗内取得“破碎牙・阎魔”，消灭房间内的敌人后从二楼窗户跳出，顺着阶梯向上爬，从左侧进入房子。屋内一层宝箱中有“九字神珠”，楼上使用 RPG 的杂兵旁边有一个“水晶骷髅”。取得后顺着阶梯向上爬，调查存档点。

↓

用飞鸟之术从一层中央的电梯处跳上去，再从村正商店所在一侧的墙边用飞鸟之术跳到顶上进入回旋梯内，走到顶上进入 BOSS 战。

BOSS 自由女神像

女神像的攻击模式与佛像类似，只是它的拍击附带有电击，在里风回避后仍需要防御住。前半段与佛像打法相同，将双手打掉后颈部会发光，需要用弓箭射击其颈部。此时建议远离 BOSS，每射两箭后使用里风跳回避电球。

BOSS 雷神

雷神的攻击速度相对较快，建议玩家专心回避，它在一套攻击结束后会有一小段硬直时间，雷神出现硬直时可使用棍子□□△来进攻。另外，使用龙剑的→△有一定几率可以直接屈死雷神，不过由于有多个任务都需要打雷神，笔者建议玩家在这里先熟悉如何躲避雷神的各种攻击，为后续挑战任务奠定基础。

MISSION 5

红叶关，一开始全灭杂兵后门会打开，来到第一关寺庙处。建议玩家躲在如图位置等待敌人过来后 UT，等到不再有敌人过来时贴墙使用弓箭将远处使用 RPG 的杂兵打倒。全灭杂兵后 BOSS 天狗出现，它的攻击方式比较单调，但是防御能力比较强，建议玩家等天狗一套攻击打完之后立刻□□攻击，切勿贪刀，否则很容易中天狗的投技。天狗损血 2/3 左右便会逃走，继续前进便是存档点。

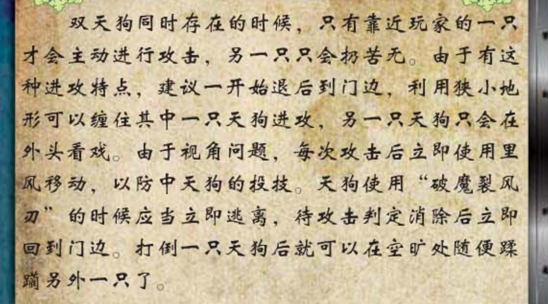


↓

通过房屋，来到一个空旷的区域，可以快速跑到左侧商店附近引出杂兵，再跑到右侧的平台上蓄力等待杂兵的到来。全灭敌人后商店旁边的道路开启，沿着小路前进可见到存档点。

↓

进入房间，打倒三批杂兵后进入 BOSS 战。



BOSS 双天狗

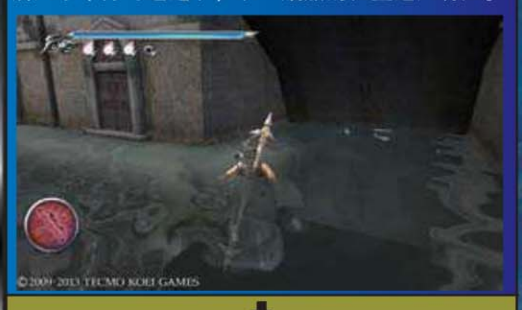
双天狗同时存在的时候，只有靠近玩家的一只才会主动进行攻击，另一只只会扔苦无。由于有这种进攻特点，建议一开始退后到门边，利用狭小地形可以缠住其中一只天狗进攻，另一只天狗只会在外头看戏。由于视角问题，每次攻击后立即使用里风移动，以防中天狗的投技。天狗使用“破魔裂风刃”的时候应当立即逃离，待攻击判定消除后立即回到门边。打倒一只天狗后就可以在空旷处随便蹂躏另外一只了。

MISSION 6

杀死初始的三只狼人后可使用商店强化武器，之后一路前进，调查存档点前的尸体可获得“严龙・伐虎”。

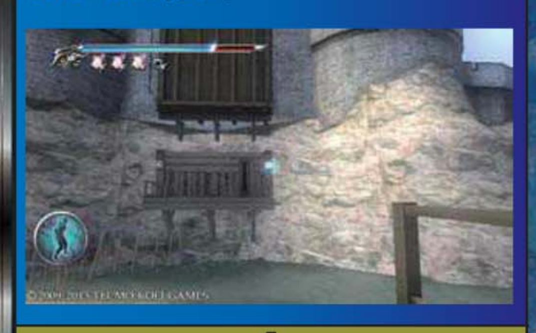
↓

进门后在桌子上捡到“水晶骷髅”，全灭狼人后往左走（调查右侧屋顶的尸体可获得还“魂护符”），前往喷水广场调查尸体可以获得“鬼魂珠”，全灭敌人后喷泉停止喷水，下方出现通路。到如图位置可以取得“水晶骷髅”，之后通过两处栅栏（需潜入水中方可通过），从一艘船的位置进入房屋。



↓

楼上的宝箱内有忍法“暗极重波弹”的卷轴。打倒敌人开门，前进到如图位置，使用弓箭射两个发光的位置后吊桥会放下，到对岸调查宝箱可以得到“神命珠”。通过水路利用水车进入屋内，调查上层的宝箱可以得到“九字神珠”，出门打倒几只狼人后可使用存档点。



↓

打倒敌人后出现道路，进入后调查右侧房间内的宝箱可获得“魄封珠”。继续前进，在尽头的房间内调查宝箱获得“轰炮大筒”，此时返回，右侧的铁门开启，在尽头跳起攻击，将地面木板打碎后进入下层。

↓

从尽头水池中央潜水，到达另一侧后来到柱子堆，全灭幽灵鱼后进入 BOSS 战。

BOSS 水龙

水龙的主要攻击手段有拍打水波、咆哮、冰针、召唤幽灵鱼等多种，而实际上这些招均能够靠大剑 UT 的无敌时间来回避。只要熟悉 BOSS 的攻击规律，在它即将出招时将 UT 放开，可以轻松无伤打倒它。

MISSION 7

一开始用飞鸟之术通过柱子跳到上层，打倒幽灵鱼后可使用商店强化武器。在跳跃平台的时候建议先将视角调节好后再跳跃，如果掉到下方，需要重新找路爬上来。打幽灵鱼的时候建议使用棍子的□□□□，减少因连招掉落到下层的情况。进入屋内可进行存档。

↓

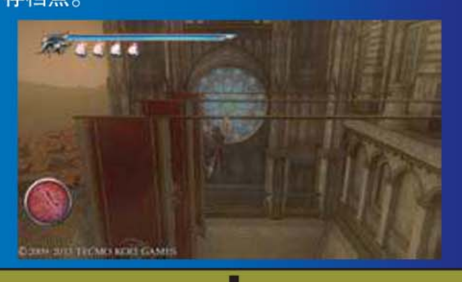
沿着小路前进到一个骷髅房，全灭杂兵后进入大骷髅战。建议使用双剑，在骷髅的脚边等待它攻击的时候使用大天升，利用无敌时间躲过它的攻击。打掉约 1/5 左右 HP 的时候它会坐下，在即将坐下的时候发动暗极重波弹，瞄准红色发光点可对它造成巨大伤害。打倒它后爬到上方，调查尸体可以获得武器“锁链”，继续前进可见到存档点。

↓

跳出井后可以见到另一个存档点，从右侧梯子上去有一个村正的商店，可对锁链进行强化。之后从左侧进入城内，经过一段路后便可到达正门前，从阶梯上去，在右侧有存档点。

↓

爬到上方来到如图位置，利用旗杆跳跃进入教堂，全灭敌人后门打开，在食堂的储物室中打碎木桶可以看到宝箱，里面有“神命珠”。出门后右侧有存档点。



↓

进入大厅，从左侧的门进入餐厅，全灭敌人后宝箱出现，里面是武器“双拐”。回到大厅后右侧上方的门打开，全灭敌人后可使用存档点。

↓

进入房间，两次从如图位置可以来到室外到达存档点。利用旗杆到达对面，靠近大门触发剧情。全灭敌人后地面出现通路，跳下去后右侧有存档点。

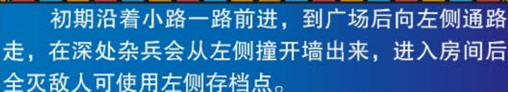


↓

沿着阶梯向下走，靠近门边进入 BOSS 战。BOSS 战后获得武器“暗月镰刀”，接着打倒一定数量的狼人后过关。

BOSS 风神

老狼的近身攻击比较强，单次里风无法回避它的一套连招，需要算准时机进行躲避。比较简单的打法是使用棍子，与狼人保持一定距离后绕着它转圈，等它冲撞过来时向着老狼里风回击后立即□△□□攻击，之后继续保持距离周旋。



MISSION 8

初期沿着小路一路前进，到广场后向左侧通路走，在深处杂兵会从左侧撞开墙出来，进入房间后全灭敌人可使用左侧存档点。

↓

上楼，引出敌人后回到阶梯处，利用狭窄的地形优势使用 UT 歼灭敌人，远处一个敌人需要用机枪扫射。全灭敌人后来到中央电梯处，在电梯上全灭敌人后电梯门打开，可在这里进行存档。

↓

打倒两批杂兵后触发剧情自动来到上层，打倒三只魔神后可进行存档。继续向上前往顶楼进入 BOSS 战。

BOSS 牛魔王

本场战斗的难点在于有杂兵干扰，因此一定要尽快消灭掉出现的杂兵，以防攻击牛魔王时中杂兵的投技。玩家可以用机枪和忍法配合快速打倒杂兵后再开始杀 BOSS。由于 BOSS 大部分时候都在空中难以攻击到，需要耐心等待它在空中转圈，出现此动作后立刻向两侧里风跳躲避，BOSS 落地后立即靠近△△△△。若此时它单膝跪着转向，则需要立刻逃开，否则会中它的投技；若直接站起则在它即将冲撞的时候向两侧里风即可。需要注意的是 BOSS 的 HP 少于 1/2 和 1/4 的时候会召唤杂兵。

MISSION 9

一开始先迅速躲到挡板后，利用弓箭摧毁所有的炮台，剧情后门会打开，打倒三个杂兵后可利用商店强化武器。内部右侧尽头的宝箱内有“魄封珠”，左侧尽头有存档点。

↓

穿过大房间来到小通道，打倒中央门里出来的两个机器人后到左侧尽头打开宝箱取得“神命珠”，之后进入中央的门，站上中央的升降梯，做好 UT 准备，下方大机器人靠近后立即发动。向前进入控制室，破坏控制装置后进行调查可获得“水晶骷髅”。回头进入弹头室，调查宝箱可以取得“神命珠”。继续前进，在有激光拦路的地方向右走，全灭动力室的杂兵后返回，激光消失。通过后进入左侧房间，内有村正商店和存档点。

↓

通过走道后进入大房间内的电梯来到上层，破坏全部装置后从楼梯爬上去，宝箱里有“九字神珠”。打倒隔壁房间内所有敌人后可使用存档点。

↓

从上方跳下回到初始位置的升降机处，利用升降梯来到下层，通过机翼后到达存档点。

↓

前进一段距离后系统提示需要在 60 秒内逃离该区域，笔直进入房间后右侧的门会打开，跑一半后触发剧情。通过一个房间后触发与索尼娅会合的剧情，继续前进有一个村正商店强化武器，再通过机翼后可到达存档点。进入房间后进入 BOSS 战，幻心的打法和之前相同，这里不再阐述。

BOSS 火焰龟

相当棘手的 BOSS，它在普通移动过程中都能够对我方造成伤害，靠接近战很难对它造成持续稳定的伤害。对付这个家伙笔者建议保持距离使用镰刀 UT，当 UT 到一定程度后，BOSS 会发怒并不停地发出火球，镰刀 UT 会被强制打断，此时需要使用忍法暗极重波弹瞄准它的头攻击。打倒它之后必须立即防御，否则很有可能被火焰龟的自爆炸死。

MISSION 10

本关开始的村正商店可以将当前武器提升至三级了。一路前进会遇到两个大型机器人，建议直接使用暗极重波弹秒杀掉。进入通道后可见到存档点。

↓

打倒一批狗后门开启，进入后会出现大量杂兵，全灭后可以使用左侧房屋内的商店。穿过此区域后地面有地雷，在雪中需沿着脚印走才能保证不踩到地雷。走过两段路后能看到“水晶骷髅”，建议此时先用暗极重波弹将右侧的大机器人打倒，再用弓箭破坏掉两个炮台，到存档点保存记录后再返回回收“水晶骷髅”。



↓

进屋打开宝箱可得到“九字神珠”，全灭敌人后门打开，在顶楼利用铁杆向右侧移动一个场景，这里的宝箱内有“神命珠”。继续利用铁杆向右移动两个场景，走到门前敌人会出现。进门来到最下层的列车旁，靠近车门后敌人出现，全灭敌人后进入列车可找到“魄封珠”和“水晶骷髅”，走上阶梯可看到存档点。

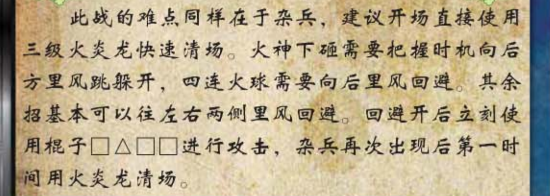
↓



从门出去与巨人战斗，获胜后进入房屋来到地下牢房，调查右侧牢房内的尸体可以获得“神命珠”。到如图场景后先用弓箭射死三个杂兵，再到对面宝箱取得“九字神珠”。爬上阶梯进入屋子能看到存档点。

↓

从存档点一侧的梯子上去，从门口绕一圈后来到村正商店旁。从旁边的梯子爬上去进入钟楼塔，一路向上爬可见到“水晶骷髅”和存档点。在这里一旦掉落下去将会重新爬较长的路，建议玩家稳扎稳打慢慢爬，爬到顶触发 BOSS 战。



BOSS 火神

此战的难点同样在于杂兵，建议开场直接使用三级火炎龙快速清场。火神下砸需要把握时机向后方里风跳躲开，四连火球需要向后里风回避。其余招基本可以往左右两侧里风回避。回避开后立刻使用棍子□△□□进行攻击，杂兵再次出现后第一时间用火炎龙清场。

MISSION 11

一开始全灭敌人后，过右侧的桥可以取得宝箱中的“灵命夏草”。回头向左侧走，打倒三个杂兵后到右侧可以取得“灵仙龙骨丹”（打开宝箱后会出现狼人）。在第六关取得“还魂护符”的尸体上可以得到“灵仙龙骨丹”，左侧的宝箱内有“鬼道补气露”。继续前进会出现大量杂兵，此处地势狭窄，难度较高，建议靠近爆忍和法忍的时候使用忍法攻击。全灭敌人后可使用存档点。

↓

菜市场是本关的一个难点，建议一开始先将四个法忍全清，同时尽量不要将摊子前方的木箱、水桶打破。在剩下一个杂兵时，打倒后立刻准备 UT 爆忍，再打碎木箱、木桶吸魂 UT。全灭敌人后可先返回进行存档，继续前进需要打倒两个魔神，走到存档点旁后回头，再打倒两个魔神后进行存档。

↓

从右侧的门进入，建议按照法忍、普通忍者、爆忍的顺序消灭敌人，之后进入 BOSS 战。

BOSS 地蜘蛛婆婆

相对比较麻烦的一个 BOSS，她的投技速度快距离远，稍有不慎很容易中招。这里笔者建议靠飞燕攻击，若飞燕将其打眩晕则可以近身□□□□进攻。注意当她位于墙边的时候尽量将她引到外面来再攻击，在移动过程中要仔细观察她的手，一旦缩回必须立刻向两侧回避。

MISSION 12

一开始先打倒虫子，到湖面处使用弓箭射杀敌人。右侧的商店可以强化武器。经过两段水路后可到达存档点。

↓

穿过木栅后走出可以引出敌人，回到图 1 位置用弓箭射杀右侧的杂兵，之后再走出来射杀左侧的，右侧的木栅内可以找到一个“水晶骷髅”。到中间的木栅中，绕一圈后即可到达左侧。从左侧下去后潜水游到对岸，利用树枝跳到上方，用弓箭杀死两个杂兵后跳上绳索，移动到图 2 位置处可以利用树枝跳到对岸取得“水晶骷髅”。重新返回，利用绳子来到对岸，全灭杂兵后可使用存档点。



图 1



图 2

↓

继续前进，全灭虫子后从洞内跳下。

↓

到水滩处全灭敌人后可取得右侧的“水晶骷髅”，继续前进，用弓箭射杀杂兵和水中的鱼，来到对岸可发现存档点。如果当前 HP 较多，可以先到门边引出杂兵，全灭后再使用存档点。

↓

进门后左侧的宝箱内有“还魂护符”，之后潜入水中，游到另一侧沿着岸走来到山崖边，全灭杂兵后进入 BOSS 战。



BOSS 黑龙

对付黑龙比较稳妥的方法是使用双剑的大天升，除了火柱攻击这类攻击判定持续时间较长的招之外，其余的都可以靠大天升的无敌时间躲掉。2/3 血后它会崩倒，此时对它攻击默认为断尾。之后继续用大天升磨血，或者使用棍子□□△进攻。

MISSION 13

一开始先利用商店强化武器，在需要用无双脚通过的位置跳下，调查宝箱可获得“神命珠”。用无双脚跳到对面后全灭敌人可使用存档点。沿路前进，途中有一只罗刹，提前做好 UT 准备等待它的到来。进洞可见到存档点。

↓

继续前进来到硫酸池，踩在硫酸上是会扣血的。建议在引出杂兵后先退回，等虫子过来后用天水影杀虫子，随后跳进硫酸池使用天水影速杀钻地虫。全灭敌人后来到对面，用无影脚到对面后回头可以拿到“水晶骷髅”。继续前进，从尽头的坑处跳下。

↓

顺着阶梯下楼，左侧有一个“水晶骷髅”。到如图位置跳起重攻击打下按钮，前方平台会下降，调查尸体获得“魄封珠”。继续前进可见到村正商店，之后过桥。在桥中央引出敌人后可以做好 UT 准备速杀杂兵。



↓

从如图位置进入后跳下沿着道路前进，右侧的宝箱内有“九字神珠”。到好汉坡处触发剧情，此时到旁边将按钮打下会进入与飞龙的战斗。它的攻击方式主要有三连火球、核爆火球和火墙三种，攻击前都有征兆，比较容易回避，成功回避后用弓箭直接射击即可。进入好汉坡后全灭敌人，最上方的门会开启。



↓

进入深处触发 BOSS 战。

BOSS 血神

血神是本作中相当棘手的一个 BOSS，她的攻击速度快、频率高、手段多、易破防，冲撞即使防御住也会扣血。这里笔者建议使用镰刀，与血神保持一段距离利用 UT 攻击会相对比较安全。当她使用血池吸血和刻印投技的时候，此时无论蓄力到什么阶段都必须将蓄力放开，否则将会受到非常大的伤害。（超忍难度任务中一旦中了刻印投技会被瞬杀）

MISSION 14

一开始直接从左侧边缘跳下，进入房屋内可使用村正商店强化武器。一路向下到达庭院会遇到双天狗，其中红色天狗在半血以后逃走，建议优先攻击红色的那只。从屋内来到另一侧可看到存档点。

↓

全灭桥上的敌人后，在广场会出现两只罗刹，建议拉开距离准备 ET 或 UT，待罗刹靠近后放开。从右侧的阶梯上去到第二关一开始的位置取得“地藏之首”，再进入左侧的房子，爬上二楼跳出窗。在如图位置使用“地藏之首”会出现宝箱。出门可见到存档点。



↓

前进到尽头后潜入水中游到另一侧，打碎如图位置的门后可取得“水晶骷髅”。沿着山路一路向上，穿过洞穴后先进入下方洞窟内拿宝箱内的“九字神珠”。从上方进入房屋，调查走道尸体可以获得“鬼神珠”。穿过房间后从井里跳下，调查旁边的尸体可以得到“神命珠”，到最下层可以取得“水晶骷髅”。回到井边，利用一旁的绳子来到对岸，尽头处触发杂兵战，只需坚持一段时间便会触发剧情。



↓

沿路来到上层，到村正商店前打倒敌人，从左侧的滑坡下去后经过两个平原后进入与幻心的 BOSS 战。此段路杂兵较多，加上有一只天狗，难度相对较大，建议一路稳扎稳打。幻心的打法依旧与第二关的打法类似。

MISSION 15

一开始先使用村正商店强化武器，继续前进可到达存档点，之后便是与牛魔王的 BOSS 战。本战同样是优先打倒杂兵，等牛魔王旋转扑过来后使用□△和□△□□进攻，很快就能将其杀死。

沿路前往下层，跳到下方后会出现较多的三足机器人和金闪闪，可以无视它们跑到即将跳下的位置，敌人会全部消失，之后便可以安全返回到存档点保存记录。从前方跳下后全灭幽灵鱼，跳到中央平台进入与火神的战斗。建议战斗一开始就往旁边的区域跑，这样杂兵不会过来，可以安心地与火神单挑。打倒火神后可以取得它的心脏（若先前未打死杂兵，在取得心脏后后方会出现杂兵）。进入正前方洞窟可到达存档点。

↓

通过枯木林后到达沙地，进入与风神的战斗。这战一开始有 6 只人马，使用镰刀 UT 快速解决掉，之后打倒老狼就不是难事了。

MISSION 16

拾取风神心脏之后到村正商店强化武器，之后进入魔宫。第一个区域主要为小魔神，可以利用风雷震落轻松杀死；第二个区域的杂兵有较多三足机器人，利用地形特征到两侧使用暗极重波弹可以重创杂兵；第三区域的杂兵主要为人形杂兵，全灭后双天狗登场，打倒后可使用存档点。

↓

从左边走，打裂拦路的肉团，部分会出现杂兵（最后一个为罗刹）。全灭后在分岔路口往右侧走进行存档。从左侧跳下进入与雷神的战斗。这里需要注意的是，雷神的电球如果打中索尼娅，同样会 GAME OVER（概率极低）。

MISSION 17

拾取雷神的心脏后门打开，用暗极重波弹打倒三足机器人后出门，全灭人形杂兵后门会打开，进入后存档。

↓

用弓箭射杀水中的鱼后走到门边，进入后与魔化幻心战斗。

↓

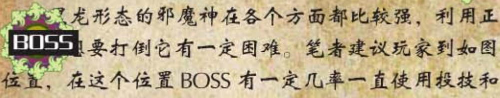
取得血神的心脏后进入左前方的黑洞，全灭里面的敌人后会传送到最终区域，存档后前进，开始最终 BOSS 三连战。

BOSS 魔帝

魔帝一开始的滞空时间和放电时间与 PS3 版相比较短，因此本战的难度有所降低。建议玩家使用棍子，一开始先杀死一只魔神，按住 L 键防止吸魂，等 BOSS 落地后使用 ET 攻击。BOSS 在地面放电时，只需要在它身边绕一圈左右用□△□□△对其造成重创。

BOSS 邪魔神

BOSS 的攻击方式都有较明显的前兆，大部分攻击都可以通过向两侧跑动回避，召唤出的鬼魂可以用大炮或者弓箭打掉。不过由于弓箭的伤害和命中率都很低（锁定状态下平均 4 箭中 1 箭），因此还是建议利用大炮攻击。BOSS 损失半血后腹部放出的激光攻击速度很快，在发射大炮后的硬直时间里很容易中招，建议在 BOSS 半血后优先注意回避它攻击，确保安全后再进攻。



BOSS 邪魔神（黑龙）

龙形态的邪魔神在各个方面都比较强，利用正……要打倒它有一定困难。笔者建议玩家到如图位置，在这个位置 BOSS 有一定几率一直使用投技和激光，只要算准时机使用双剑的大天升便可轻松回避，而激光只要略往它的手靠拢，在它使用激光到攻击结束的一段时间内最多可以连续发动三次大天升。



BOSS 魔化幻心



魔化幻心的攻击套路与魔化前的幻心有较大区别，而且无法挑空使用风雷震落攻击，因此对付魔化幻心只能在他一套攻击打完后用棍子□□△进行反击。回避过程中需要注意保持一定距离，否则很容易中他的投技。打倒魔化幻心后接着与血神战斗，PSV 版中幻心的尸体消失了，无法利用尸体卡位使用镰刀 UT。

奖杯相关

本作的奖杯难度是目前 PSV 游戏中最高的，其任务模式的极忍 1、2、3 这三个任务在单人模式下基本上属于不可能完成的任务，再加上 2.5 倍速的任务模式奖杯，使得本作的白金奖杯成为了传说。

奖杯列表

类型	名称	获得条件
白金	十全大师	取得所有奖杯
铜	习得旋风之术	取得相应卷轴后使用旋风之术
铜	习得疾风之术	取得相应卷轴后使用疾风之术
铜	习得无影之术	取得相应卷轴后使用无影之术
铜	习得飞燕之术	取得相应卷轴后使用飞燕之术
铜	习得飞鸟之术	取得相应卷轴后使用飞鸟之术

类型	名称	获得条件
铜	习得必杀之术	取得相应卷轴后使用必杀之术
铜	习得灭杀之术	取得相应卷轴后使用灭杀之术
铜	习得灭杀引导之术	取得相应卷轴后使用灭杀引导之术
铜	习得反击之术	取得相应卷轴后使用反击之术
铜	习得无双之术	取得相应卷轴后使用无双之术
铜	习得飞影之术	取得相应卷轴后使用飞影之术
铜	习得风雷震落之术	取得相应卷轴后使用风雷震落之术
铜	习得断头摔之术	取得相应卷轴后使用断头摔之术
铜	忍术“火炎龙”	取得相应卷轴后使用忍法火炎龙
铜	忍术“破魔裂风刃”	取得相应卷轴后使用忍法破魔裂风刃
铜	忍术“凤凰焰舞”	取得相应卷轴后使用忍法凤凰焰舞
铜	忍术“暗极重波弹”	取得相应卷轴后使用忍法暗极重波弹
铜	东京摩天楼	完成第一章
铜	傀儡女神	完成第四章
铜	狼人之城	完成第七章
铜	服从亦或受死!	完成第十章

类型	名称	获得条件
铜	献祭神殿	完成第十三章
银	遂晓下忍之道	下忍难度通关
银	遂晓中忍之道	中忍难度通关
银	遂晓上忍之道	上忍难度通关
银	遂晓超忍之道	超忍难度通关
银	下忍	章节挑战中下忍难度全超忍评价
银	中忍	章节挑战中中忍难度全超忍评价
银	上忍	章节挑战中上忍难度全超忍评价
金	超忍	章节挑战中超忍难度全超忍评价
铜	达成百连斩	达成 100 连击
铜	龙隼大师	操作龙隼打倒 1000 人
银	绫音大师	操作绫音打倒 1000 人
银	红叶大师	操作红叶打倒 1000 人
银	瑞秋大师	操作瑞秋打倒 1000 人
铜	初次通过场地	完成忍者竞赛的一个场地
铜	连杀大师	在竞速模式中达成 50 连杀
金	通过所有的场地	完成忍者竞赛的全部五个场地
金	完成所有普通任务	完成普通模式下的 35 个任务
金	完成所有加速任务	完成加速模式下的 35 个任务

部分奖杯取得方式一览

习得 XX 之术系列奖杯：这类奖杯需要玩家先取得相对应卷轴之后发动才可以获得，这些卷轴全部在第一章和第二章的尸体上或者宝箱内，只要不错过宝箱和尸体就能拿全。

忍法系列奖杯：在取得忍法后发动一次即可获得，属于流程中必定会获得的奖杯，不必担心漏拿。

遂晓 X 忍之道系列奖杯：对应难度通关一次即可取得，有实力的玩家可直接选择上忍难度进行挑战，通关后完成章节模式的下忍和中忍难度的全部关卡也能够取得对应奖杯。

X 忍系列奖杯：要想在关卡中取得高分，就得善用 ET、UT 和 OT，此类技能是章节挑战模式中拿分的重要技巧，建议尽可能全杀每个关卡中的敌人。

达成百连斩：运用 HIT 数高、攻击力低的武器杀敌，很容易达成（推荐双锁链）。

XX 大师系列奖杯：选择对应角色刷下忍任务赚杀敌数即可。

初次通过场地、通过所有的场地：此部分内容请参考前文的“NINJA RACE”。

连杀大师：只要在忍者竞赛模式中达到 50 连杀即可，不一定要过关，由于受到敌人攻击会快速减少连击槽，建议玩家尽量保守一些。

完成所有普通、加速任务：由于变态的难度和无能的 NPC，这两个奖杯暂时无法获得。



作为一款移植作品，游戏中频繁出现的拖慢、掉帧现象，使得游戏的爽快度大打折扣。游戏内容方面，制作人听取了玩家的意见，降低了超忍难度下 BOSS 投技的伤害，不过一般杂兵投技的伤害却没有进行调整。此外，游戏还对部分 BOSS 的参数进行了调整，导致了 PS3 版能屈死的 BOSS 到了 PSV 上就无法屈死，无形中也增加了游戏的难度。新增的忍者竞赛模式充满了乐趣，不过将原本可以双人配合的任务改成了单人携带 NPC 进行挑战，甚至加上了极度变态的加速模式，使得白金成为传说这一点让人非常不爽。



本以为索尼会在PlayStation Meeting上公布次世代家用主机PS4主机的真身，但最终也只是出现了PS4的手柄、服务、云计划及不太多的游戏画面，不过从《杀戮地带》实时60帧的高清演算画面来看性能确实挺NB的，强烈期待中！估计PS4真正主机的现身应该要等到E3去了吧。

收罗近期精品三线游戏

本辑游戏推荐

科幻风格的益智解谜

PSV	ELEDiVE	
ELEDiVE		
Grasshopper Manufacture	PUZ	日版

索尼曾在2012年开展了一项联合数所大学的GCF计划，也就是“日本校园游戏制作大赛”（Game Campus Festa），最终甄选出5部优秀学生游戏作品，近期这些游戏通过了索尼的审核登陆到PSV平台，而且可以由PS+会员免费下载，虽说这些业余制作者的作品无法跟大厂作品相提并论，但其中的这款《ELEDiVE》却具备不错的素质，而且也比较好玩。本作是一款方块益智类游戏，游戏的舞台是一个被BUG们破坏的电子世界，充满了未来的科幻风格，玩家在游戏中会扮演少女EMIT，为了阻止世界的崩坏而去消灭BUG。游戏的玩法很简单，L、R键是控制女主角左右移动，而移动她的同时画面中的一些活动方块也会跟着移动，要灵活利用这些方块来搭建平台，玩家的目的就是将女主角移动到目的地（病毒BUG处）便可过关，如果女主角掉下平台就算失败。游戏最大的特色是加入了“表”、“里”的概念，点击触摸屏可以随时切换“表”与“里”，表世界是蓝色，里世界为红色，两边的构造是不同的，但女主角的行动是共同的，游戏时经常需要切换表与里来改变主角位置，对于玩家的空间感有一定要求。而表、里两边都有一个目的地，到达任意一个目的地都算过关，所以过关的方式不限一种，但如何以最少的步数过关也是考验玩家的一个地方，只有在规定的步数过关才能获得奖章哦。游戏关卡数也比较丰富，难度会逐渐提升，而且到了后面的关卡还会出现各种不同特性的活动方块，增加了关卡的难度和挑战性。总的来说这是一款挺好玩的游戏，画面、音乐、玩法都颇具水准，推荐给喜欢解谜游戏的玩家。



▲很有电子科幻风格的画面。

▲咋一看还以为是《音乐方块》吧。

推荐给 喜欢解谜游戏的玩家·日服PS+会员

说明：8款推荐游戏的推荐程度按排列顺序依次递减，PSP游戏由于压制或精简会造成较大的大小差异，“容量”一栏数据仅供参考。

推荐给 消除类游戏爱好者·对古代西方文化感兴趣的玩家

NDS	四元素		
4 Elements			
Mastertronic	PUZ	美版	编号：6153

在西方传统的世界观中世间万物都是由火、风、水、土这四种元素构成，进入现代社会后尽管这样的观念在不断淡化，但在许多魔幻类的电影、游戏、小说中依然能见到其身影，而本作就是一款以元素为题材的消除类游戏。本作的画面在同类作品中算得上华丽了，在翻书、发光、吹风等诸多细节上都加入了3D特效，整体比较有历史感。游戏在常见的玩法上引入了新的概念，每个关卡的版面都非常大，玩家需要把同色的元素串起来消除后挖出水渠把水引到生命之树进行浇灌，而不同的元素消除后下屏四个角相对应的能量值都会有所提升，积攒到一定程度技能按钮就会点亮并可以发动挖掘、调换等技能。此外，在每个大关卡之间游戏还加入了一些冒险解谜元素来推进剧情，比如其中一段就需要在场景中利用油灯、锤子等物品找出隐藏的钥匙开启石门进入下一个关卡。本作在消除玩法机制的基础上进行了诸多改造，难度适中且谜题环环相扣，比较适合在闲暇时拿出来放松一下心情。


▲历经万险找到一把钥匙。

推荐给 前作的粉丝玩家·女性向游戏爱好者

PSP	黄昏时 怪谈罗曼史		
黄昏时 怪谈ロマンス			
QuinRose	AVG	日版	容量：1.12GB

去年推出的《百鬼夜行 怪谈罗曼史》是一部融合了学院、恋爱、神鬼等多种元素的恋爱冒险作品，在女性向游戏爱好者中有着不错的口碑，现在QuinRose再接再厉推出了其续作。故事讲述了拥有法力的龙神公主潜伏在学校读书，基于自己高贵的身分，公主要在学生们面前以模范优等生姿态出现，但内心中她想做回真实的自己。相对前作，游戏的画面几乎没什么变化，新增加场景也非常有限。游戏一开始玩家和男主角就会以恋人的关系登场，通过对话选择、探索、小游戏等方式来增加恋爱度，如果觉得风平浪静的爱情不够刺激，玩家也可以和妖怪帅哥同学多“沟通”，利用对话选项中提供的一些小技巧来吸引他们，制造出一些嫉妒和竞争（用心险恶啊）。此外，本作的特典内容非常丰富，除了基本的CG、音乐外，游戏中的剧情回想、小游戏随着游戏的进行都会被解锁。QuinRose这次明显不太用心，三四个月赶出的续作并没什么特别吸引人的进步，但总的说来综合质量还算不错，感兴趣的玩家不妨尝试一下本作。



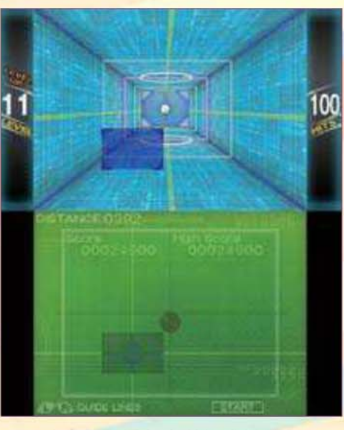
▲抱着一束玫瑰是要干嘛呢？

推荐给 喜欢冰球的玩家·想挑战反应力的玩家



3DS	3次元空间曲棍球	
Air Battle Hockey 3D		
Agetec	SPG	美版

本作是e商店上的一款下载游戏，日版去年就已推出，美版现在才见到。虽说名字直译过来是冰球，但小C个人觉得游戏已经被改造得不像冰球了，刚开始玩的时候由于固有印象所以带有些抵触情绪，不过深入后发现本作还是有不少亮点。本作采用了第一人称视角进行游戏，玩家通过触笔操作半透明的球拍把球弹向对手或墙壁，只要对方无法接到球即可得分（怎么感觉有点像乒乓啊）。游戏的机制看似简单，其实也蕴含了许多有趣的设定，比如关卡中有时会出现一些功能道具，有的碰到后球就会立即加速让对手措手不及，而有的则会让球反弹回来，所以玩家在激烈竞争的同时一定要看准道具的属性，速度太快反而更容易失误。此外，在游戏的进行过程中玩家的能量是会逐步上涨的，当技能槽蓄满后允许玩家随机发动一个特殊技，其中增加玩家球拍的面积最为实用，基本能保持很长一段时间无敌。总的说来本作操作简单竞技性强，游戏画面的3D效果很突出，动感的音乐也为游戏加分不少，比较适合闲暇时随手拿来玩一玩，感兴趣的玩家不妨尝试一下本作。


▲这个画面看起来科幻感很足啊。

推荐给 经营类游戏爱好者·对书店感兴趣的玩家

梦想书店 日版

NDS

ブックストアドリーム

Arc System Works	SLG	日版	编号：6089

印象中不少经营类游戏的“格局”都很大，不是建设城市打造游乐场就是管理各种足球、篮球队，不过近几年潮流似乎有所转变，小清新型的经营类游戏越来越受到玩家们的欢迎，比如在本作中玩家就将作为一名书店的的店长经营这个属于自己的小小书店。本作的画面和开罗公司的游戏有点相像，都是色彩清新饱满的像素风格，欢快的BGM让人感觉很轻松。作为一店之长里里外外的事都要负责，除了基本的书架、座椅、植物摆放外，体现玩家能力的地方在于如何拓展销售渠道和增加人气，比如游戏中一共有16家出版社，每家定期都会有特定风格的书籍推出，对待一些热门书籍玩家除了要努力宣传外还可以在新书发售前与出版社签订独家销售合同，如果这本书恰好大卖的话就能狠狠地赚上一笔，不过要注意的是签订独家合同费用可不低，游戏前期投入太多资金风险会变得十分大。此外，游戏中顾客对书店的评价与员工的素质也是息息相关，在卖书的同时也别忘了提高服务品质哦。



▲晃眼一看还真的很容易以为是开罗推出的游戏。

推荐给 需要研究学习的柏青哥职业玩家·《大力工头》的粉丝们

柏青哥大力工头 炎之源祭篇

PSP

パチパラSLOT+パチスロ大工の源さん ~いくぜっ！炎の源祭编~

Irem	SLG	日版	容量：1.34GB

《大力工头》原是90年代街机上的一款经典动作游戏，去年以柏青哥的形式重出江湖后，出人意料地赢得了爱好者们的追捧，而现在这款柏青哥游戏也被移植到了PSP平台。柏青哥的玩法相信大家多少都了解一点，就是让机台上三个转动的轮盘在运行一段时间后停止，然后根据得到的图案的组合规律看你是否得到奖励，本作在传统的玩法上进行了改造，图案组合除了与奖励相关外也对屏幕上方的动画剧情发展会有所影响。而且游戏中还存在“极”、“匠”、“技”三种技能，通过特殊条件触发对分数有一定加成作用，而与动画剧情中的角色一起发生连携后效果会更加突出。让小C稍微搞不懂的是这么一款热血风格的游戏有时候会乱入一些美女泳装视频（算是一种福利吗），虽说妹子挺养眼，但实在是感觉突兀。此外，本作还专门设置了一个分析模式供柏青哥爱好者研究数据，反正各种眼花缭乱的图表看起来很是专业呀！喜欢柏青哥的爱好者不要错过。



▲游戏中大量红色的运用带来了喜庆的气氛。

推荐给 飞镖爱好者·喜欢竞技类游戏的玩家

菲尔泰勒的力量飞镖

NDS

Phil Taylor's Power Play Darts

Funbox	SPG	美版	编号：6159

菲尔泰勒是飞镖界的传奇性人物，他凭着神乎其神的技艺和强大心理素质被外界尊称为“世界飞镖皇帝”，更被英女皇授予勋章，而本作就是以这位大牛人为基础改编的一款飞镖游戏。本作虽以菲尔泰勒命名，但实际上共有10名选手供玩家选择，有点遗憾的是这些角色除了容貌外在能力属性上并没什么区别。游戏的画面采用了的全3D形式，无论飞镖射出怎样的路线都可以一览无遗，但想精准地射中靶心却不太容易，玩家在下屏选中位置后会出现一不断变化的圈，当圈收缩到最小的时候用触摸笔向上滑动把飞镖“推出”即可命中，不过要注意的是滑动角度和速度直接影响飞镖射出后的抛物线和偏移量，对于新手来说需要练习一段时间才能掌握到其中技巧。如果觉得单纯的竞技有些乏味，本作的生涯模式是个不错的选择，在该模式中玩家需要不断带着角色去酒吧挑战高手赚取奖金和声誉，并逐渐在飞镖界打出一片天下。总的来说用本作触摸屏射飞镖的游戏体验还算不错，但过于乏味的游戏模式和沉闷的音乐让人很难长时间坚持游戏，感兴趣的玩家不妨尝试一下本作。



▲刚刚好命中靶心。

NDS KORG DS-10 合成器 限定版

KORG DS-10 Synthesizer Limited Edition

KORG	MUG	美版	编号：6158

“KORG”是日本老牌的电子乐器厂商，从80年代开始KORG的合成器就牢牢地占据着专业合成器市场的一席之地，继在iOS平台推出多款音乐类应用后，KORG近日也在NDS上推出了自己的最新作品。严格的说小C都觉得这都不算一款游戏了，因为实在是太专业了，刚开始玩家需要建一个工程文档，进入后可以看到一个钢琴键盘和很多的按钮，键盘的作用很好理解，就是用来弹音阶，而那些按钮则是用来调制波形改变声音的音色。小C真的很佩服KORG在NDS上“打酱油”都打得认真，本作不仅能弹奏曲调还可以录制歌曲，集成的音序器允许玩家把多种音色自由组合进行编曲，特别是鼓机模式充分利用了NDS的触屏功能，可以一边播放一边进行修改，编辑节奏型的效率非常高。平心而论本作和真正的合成器无论在操作还是音质上都还是有不小差距，但作为一款音乐游戏已经算相当专业了，喜欢电子乐的玩家只要稍花时间就能玩出属于自己的音乐。



▲密密麻麻的按钮让人觉得很专业。

一品短消息

PSP短消息

●音乐游戏“《偶像大师》系列”的最新作品《偶像大师 闪亮音乐祭 诱人曲调》在近日发布了简体中文1.0版，该版本有一部分图片和少量菜单文本还没汉化，但并不影响对游戏内容的理解，期待已久的玩家不要错过。

●移植自PS平台的经典RPG游戏《龙战士3》近日发布了完全汉化版，该系列游戏的粉丝或没有玩过的玩家不妨尝试一下。

●由鸭志田一创作的同名轻小说所改编的恋爱冒险游戏《樱花庄的宠物女孩》在近日推出。本作的剧情很有意思，玩家扮演男主角神田空太，在樱花庄中将天才漫画家、动画作家、剧本作家、程序员、声优等许多具有才能的少女集中起来制作游戏，为最终获得游戏比赛优胜而努力。

●2011年在PC平台推出的悬疑冒险游戏《灰色的果实》近日被移植到了PSP平台，故事讲述了主人公风见雄二转校来到美浜学园后与5名性格各异的少女发生的情感纠葛。本次移植增加了新剧情和新事件CG，并搭载了媒体安装功能，使游玩更加顺畅。



▲悬疑冒险游戏《灰色的果实》。

NDS短消息

●Avanquest近日推出的《宝石连锁 狩猎探险》是一款结合了狩猎元素的宝石消除游戏，玩家通过把各种颜色的宝石按照一定规律排列在一起后能触动不同的行动方式，在非洲大草原上对狮子、斑马等野生动物进行狩猎。

●近日推出的《谜之迷你游戏》是一款风格独特的小游戏合集，玩家要成为一位勇者把被魔王掳走的公主救出来，而谜之塔中的魔物是各种各样的小游戏，每通过一个迷你游戏关卡都可让勇者得到成长，在经过不断的历练后最终打败魔王。

●以美国男子音乐组合Big Time Rush为原型改编的音乐游戏《BTR 幕后经历》 在近日推出，玩家在游戏中除了能随着BTR一起跳舞摇摆外还能观赏到他们一些未公开的图片资料。

●以热销玩具“贝兹娃娃”为主题改编的模拟类游戏《贝兹娃娃 时尚精品店》在近日推出了美版。



▲用消除的方式捕获猎物！

所谓春眠不觉晓，自从开年以后小C精神一直都不是很好，在湖南朋友的推荐下尝试开始嚼槟榔，槟榔那个劲儿真的好大啊，第一次嚼的时候脑袋直接发晕了，而且嘴巴里面怪不舒服的，看来我还是不太适合这么刺激的提神物品，还是安心喝咖啡吧。

文 苍穹 美编 咕噜

本次研究为玩家们补完追加迷宫和隐藏BOSS的打法要点，通关后的追加任务以及100个隐藏道具的位置。奖杯相关部分请参看本辑“白金殿堂”栏目。



追加迷宫攻略

相关攻略研究：Vol.199 P172		PSV
RPG	角色扮演・迷宫探索	
恶魔之眼		
デモンゲイズ		
角川Games	日版	2013年1月24日
1人	6090日元	无对应周边



黒い檻

正篇通关后进入罗娜的房间可以找到“プロメスの枕”，而前往“グリモダール城・礼拜区画”（X09，Y10）还可以得到“大マンタールの像”。迷宫“黒い檻”层数虽多但结构并不复杂，这里就不逐层放出地图了，只给出部分难点阶层的地图。迷宫每一层都以恶魔的名称命名，玩家需要得到对应恶魔的钥匙才可以继续深入（比如想进入“戒－マルス”就需要“マルスの键”才能启动前一层的传送装置，以此类推），当然沿途的魔方阵也需要悉数压制。“戒－コメット”的隐藏门较多，分别在（X07，Y05）北侧、（X07，Y07）东侧、（X10，Y07）北侧、（X12，Y14）南侧和（X11，Y10）西侧。“戒－マルス”的（X08，Y09）东侧为隐藏门。“戒－クロノス”有不少单向通行的门，想要走全地图需要多绕绕。“戒－ヘルメス”的（X10，Y09）西侧是隐藏门。“戒－ネプトゥヌス”是无法使用魔法的水下地形，众多强制移动的水流夹杂着扰乱判断的迷之回廊，具体走法请参看图示。“戒－ユピテル”则是电击墙壁配合迷之回廊的地形，三处隐藏门分别位于（X13，Y11）西侧、（X08，Y12）西侧、（X08，Y06）北侧。“戒－



ヴィーナス”的隐藏门同样很多，具体为（X08，Y12）南侧、（X07，Y10）东侧、（X05，Y08）南侧、（X09，Y05）东侧、（X14，Y07）北侧、（X10，Y08）北侧。“戒－アストロ”那些刻有维纳斯纹章的门依旧需要携带ヴィーナス同行才能开启。“戒－ウラヌス”的（X10，Y14）东侧、（X09，Y05）东侧、（X05，Y07）北侧皆有隐藏门。“戒－プルト”东北魔方阵外的大门需要按照如下顺序踩踏机关才能令其开启：（X11，Y11）、（X07，Y10）、（X09，Y07）。“戒－ルナ”有一定的时间限制，钟声敲响后东北的传送石就会失效，玩家需要先把沿途的紫色强制遇敌点位清掉，切换楼层后再回来，这些紫色强敌是不会刷新的，如此一来再快速干掉路上的杂兵（随机遇敌战不打），才有足够的时间冲到东北的魔方阵前。

“戒－テラ”需要有正篇通关后得到

的“テラの键”才能进入，这里有大量的单向传送阵，而且传送关系较为混乱，无法直接用图示清晰地表述。以（X05，Y14）的传送装置为起点，初次来到此层的玩家按照向南3步（传送）、向南2步（传送）、向南2步（传送）、向东1步向南2步（传送）、踢开并进入（X14，Y08）西侧的隐藏门、向南2步踢开并进入（X12，Y06）西侧的隐藏门，向南就可以到达魔方阵；而按照向南3步（传送）、向南2步（传送）、向北1步（传送）、向北1步踢开并进入（X12，Y11）西侧的隐藏门，再向北则可以来到传送装置前。此外（X05，Y05）东侧、（X07，Y05）西侧各有一扇隐藏门用于连通西侧和中央区域。“戒－ソル”为大量的视线受阻区域，具体地形如图，3处隐藏门位于（X12，Y09）西侧、（X06，Y06）南侧、（X12，Y07）南侧。“戒－エリス”的（X10，Y04）南侧、（X16，Y12）西侧、（X00，Y11）南侧、（X01，Y14）南侧各有一扇隐藏门，本层的传送关系如下：（X17，Y18）→（X10，Y09）、（X10，Y18）→（X10，Y05）、（X06，Y16）→（X06，Y18）、（X00，Y18）→（X10，Y00）、（X04，Y00）／（X00，Y05）／（X06，Y10）／（X07，Y09）→（X19，Y00）。这里有本迷宫的最后4个魔方阵，对应中央区域的4扇上锁大门，压制后方能逐一开启（内有金、强化、激增、神器魔石各1个），而恶魔魔方阵会出现在（X10，Y17）。





BOSS战・エリス

HP：通常约11000、暴走约11000

エリス的行动速度很快，自我回复能力在1800以上，普通攻击可以直接打到后列角色。“封魔の箱”是带走效果的攻击，“予言の力”为破坏我方队列，“咒いの言叶”消除强化状态，“沉默の言魂”则是带沉默效果的全体攻击，当然也有“ソルゲイズ”，应对的方式不再重复。她召唤出的杂兵エリスシード则会使用带混乱效果的全体攻击“混沌ブレス”。此战我方的基本战术思路与最终战相同，但不能打持久战。针对BOSS速度快的特点，恶魔带上ヘルメス，以“ウインドアクト”来确保我方先动，否则很可能BUFF还没加上就直接被秒掉。开战后立刻丢出“神の盾”与“神の手”（同样选择免疫异常状态），然后逐渐追加各种强化效果。如果BOSS发动“神のヴェール”或“デバインアーマー”就用“恶魔の壶”化解。清掉首批杂兵后立刻让マルス暴走，抓住BOSS的HP不多的弱点，力争在一两回合内解决战斗。



获胜后返回龙姬亭与芙兰对话得到“エリスの键”，随后自动触发任务“クエーサー讨伐”。エリス在队时玩家就可以在魔方阵上放4个魔石，方便高效地刷宝，而最后一招“太阳の奇迹”的效果同“神の手”，只不过是随机发动。此时建议去各地回收一下隐藏道具，尤其是“戒－エリス”的3个“神の手”一定要拿到。准备万全后来到“王のエデン・冬のエデン”（X11，Y01）的王座处便可进入最后的迷宫。“神々のエデン”的结构为简单的一本道式，不会随机遇敌，在魔方阵遇到的全部是BOSS级的暗黑恶魔，当然它们掉落的道具质量也很好，“村正”、“大村正”等极品装备都需要在此刷取。不过这些魔方阵在召唤一次后就会破裂，并不能用作存档，玩家想储存进度得原路返回“王のエデン”区域。在击碎7个魔方阵后方能到达隐藏BOSS面前，前面的老对手打法就不再细说了，玩家一定要带足各类回复道具，因为一旦返回龙姬亭，魔方阵就会刷新。

恶魔特技・エリス

名称	习得	消耗	效果
真实の瞳	1	–	迷宫中隐藏着门的墙壁会发出亮光
大地の加护	4	–	在魔方阵放置魔石的数量增加1
月光の矢	8	18	对敌我双方各1体释放无法回避、威力巨大的神雷
太阳の奇迹	13	20	从以下效果中随机发动一种：恶魔槽回复最大值；我方全员的魔法威力增强50%；我方全员回避能力上升30；我方全员HP全回复、解除所有异常状态；我方全员MP全回复；敌方魔法无效化；敌方的异常状态攻击完全无效

BOSS 战・クエ-サ-



HP：约 20000

クエーサー不愧为本作的最强 BOSS，5 段连续的物理攻击和“クアッドボルト”都有轻松秒杀我方角色和恶魔的能力，自我回复力达 1 万以上。召唤出的杂兵クエースシード则拥有中毒、麻痹、沉默等效果的攻击，且会给 BOSS 加攻防以及施放“神のヴェール”。此战的战前准备尤为关键，首先至少需要 2 个“神の手”、1 个“神の盾”和尽可能多的“フェイクドール”（有免疫带走效果攻击的装备优先装上）。完成任务“ドクロ様”时拿到的“レジェンドロッド”需给主角装上（备选武器栏），主攻手的武器尽皆强化到 30 级，前排的圣骑士也必须刷出神器“パリィ”。同行恶魔推荐マルス、ヘルメス和エリス。

开战后发动恶魔特技“ウインドアクト”确保先动并投掷 2 个“神の手”（分别用于免疫魔法攻击和异常状态）和 1 个“神の盾”。主角在“レジェンドロッド”的保护下不用召唤恶魔就足以完全化解“ソルゲイズ”，积攒的恶魔槽点数用来释放恶魔特技即可（比如“太阳の奇迹”）。给圣骑士套上“デバインアーマー”后全程防御，由于对方不会使用破坏队列的招式，主角可以安心攻击，而治疗师的职责是确保“フォースガード”效果常驻的同时伺机增加主攻手的命中能力。BOSS 增加 BUFF 后法师需立刻用“フォースブレイク”化解，其他时候专心降低对方的回避力。按照此战术敌方具有威胁的就只剩“带走”效果的攻击，玩家设法在“フェイクドール”耗尽前击倒 BOSS 就能迎来最终的胜利。



多周目

返回龙姬亭汇报任务可以得到“龙王の鳞”，罗娜的房间能找到“プロメスのベール”、“プロメスのパンティ”、“プロメスのヘアゴム”、“プロメスのドレス”。进入管理人室对话会触发最后一个任务“盗まれた〇×△”，上辑“火热秘技”栏目也介绍过相关 BUG，将目标的道具集齐后存入仓库，再与芙兰连续对话两次，就可以在保留这些装备的同时完成任务，而“圣剑デモンスレイン”在进化成“エクスブランド”后才能继承到下一周目里。

击倒隐藏 BOSS 时拿到的“黄金の砂时计”是进入二周目的重要道具，带着它与地下室的普罗梅斯对话选择“黄金の砂时计を倒す”就会发生时光倒流。二周目可继承的内容如下：玩家战历、地图资料、队伍同伴、等级＆经验值、恶魔等级（恶魔钥匙不继承）、金钱、储存的以太、行囊和仓库的道具（剧情相关道具、三至宝等重要道具不继承）。二周目下敌方的强度会进一步提升，有爱的玩家不妨继续挑战。

任务补遗

下面补完剩余任务的完成方法，“キノコ采集”和“ドクロ样”所需的蘑菇与骷髅位置请参看后面的“隐藏道具”一览表。

任务名称	完成方法	报酬
キノコ采集	给大广间的ピ－ネ带来25个“黑く光るキノコ”（交付5、15、25个时会触发特殊剧情）	每给1个蘑菇就可获得1个ニャンニャンパウダ，完成时无追加
ドクロ样	给地下室的プロメス带来25个“魂のドクロ”（交付5、15、25个时会触发特殊剧情）	每给1个骷髅皆可获得1个不死鸟の羽+500G，完成时追加レジエンドロッド
デモン讨伐 エリス	击倒“黑い槛”的BOSS エリス后返回管理人室	5000G
クエ－サ－讨伐	击倒“神々のエデン”的BOSS クエ－サ－后返回管理人室	8000G、龙王の鳞
盗まれた○×△	给フラン带来“フランのドレス”、“フランの发饰り”、“フランの首饰り”、“フランのブラジャ－”、“フランの帚”。5样装备都需要在“神々のエデン”的魔方阵刷取	“圣剑デモンスレイン”进化成“エクスブランド”

隐藏道具

游戏中的“宝の地图”分为赤、青、黄、绿、茶、紫、黑、白、灰、银、金和虹12种颜色，共记载了100个隐藏道具的位置，大部分都是较为珍贵的魔石和消耗型道具。下面尽皆给出，玩家只需带着指定的恶魔到相应点位按〇键即可获得，无需先找到“宝の地图”。

迷宫・区域	坐标 & 方向	恶魔	隐藏道具
赤の旧市街・永炎の市街	（X15，Y17）南	コメット	ポイニ－ド－ル
赤の旧市街・火龙の足迹	（X14，Y07）南	マルス	魂のドクロ
赤の旧市街・湖水侵蚀街	（X04，Y12）西	コメット	银のジエム
赤の旧市街・水运商区	（X04，Y12）西	マルス	黑く光るキノコ
赤の旧市街・水运商区	（X05，Y08）北	ネプトゥヌス	宝の地图 赤の七
奴隶墓地・名无し达の墓所	（X08，Y12）东	マルス	神器のジエム
奴隶墓地・名无し达の墓所	（X09，Y15）南	クロノス	魂のドクロ
奴隶墓地・名无し达の墓所	（X13，Y19）北	クロノス	黑く光るキノコ
奴隶墓地・咒われた灵园	（X14，Y00）西	ネプトゥヌス	神器のジエム
奴隶墓地・咒 われた灵园	（X04，Y17）北	クロノス	黑く光るキノコ
奴隶墓地・古王の庙堂	（X13，Y08）北	エリス	激增のジエム
奴隶墓地・古王の庙堂	（X15，Y16）东	ユピテル	魂のドクロ
奴隶墓地・古王の庙堂	（X06，Y09）北	クロノス	黑く光るキノコ
星树のとばり・木漏れ日の森	（X01，Y09）北	マルス	金のジエム
星树のとばり・木漏れ日の森	（X18，Y07）南	コメット	黑く光るキノコ
星树のとばり・迷いの森	（X03，Y08）北	ヘルメス	黑く光るキノコ
星树のとばり・迷いの森	（X06，Y14）南	アストロ	神器のジエム
星树のとばり・迷いの森	（X18，Y13）北	マルス	魂のドクロ
星树のとばり・白の庭院	（X03，Y13）东	コメット	魂のドクロ
星树のとばり・白の庭院	（X14，Y04）南	クロノス	神器のジエム
星树のとばり・星明りの森	（X04，Y05）北	プルト	星树の果实
星树のとばり・星明りの森	（X02，Y16）西	クロノス	魂のドクロ
星树のとばり・茨の庭院	（X05，Y08）西	コメット	ポイニ－ド－ル
星树のとばり・茨の庭院	（X03，Y00）北	クロノス	黑く光るキノコ
星树のとばり・茨の庭院	（X18，Y14）东	コメット	黑く光るキノコ
星树のとばり・妖精の隐れ里	（X18，Y17）北	マルス	黑く光るキノコ
星树のとばり・妖精の隐れ里	（X13，Y07）南	ヘルメス	魂のドクロ
星树のとばり・妖精の隐れ里	（X07，Y04）北	ウラヌス	星树の果实
青の旧市街・沉没市街	（X13，Y03）西	アストロ	强化のジエム
青の旧市街・沉没市街	（X09，Y08）北	ネプトゥヌス	黑く光るキノコ
青の旧市街・沉没市街	（X09，Y18）北	マルス	ポイニ－ド－ル
青の旧市街・シュメル湖	（X08，Y12）东	コメット	魂のドクロ
グリモダ－ル城・城内升降区	（X09，Y07）北	クロノス	魂のドクロ

迷宫・区域	坐标 & 方向	恶魔	隐藏道具
グリモダ－ル城・城内升降区	（X12，Y17）东	ネプトゥヌス	黑く光るキノコ
グリモダ－ル城・兵营区画	（X15，Y00）北	クロノス	魂のドクロ
グリモダ－ル城・兵营区画	（X08，Y15）西	マルス	黑く光るキノコ
グリモダ－ル城・兵营区画	（X14，Y15）北	ウラヌス	神器のジェム
グリモダ－ル城・作战区画	（X12，Y05）东	ヘルメス	强化のジェム
グリモダ－ル城・作战区画	（X15，Y10）东	コメット	魂のドクロ
グリモダ－ル城・巨大仓库	（X16，Y14）东	ユピテル	ポイニ－ド－ル
グリモダ－ル城・展望区画	（X09，Y14）南	ヴィ－ナス	强化のジェム
グリモダ－ル城・礼拜区画	（X14，Y08）北	プルト	ポイニ－ド－ル
グリモダ－ル城・礼拜区画	（X09，Y03）东	ウラヌス	黑く光るキノコ
グリモダ－ル城・礼拜区画	（X02，Y17）北	コメット	魂のドクロ
グリモダ－ル城・动力区画	（X13，Y09）南	ネプトゥヌス	魂のドクロ
グリモダ－ル城・宝物区画	（X11，Y06）南	ユピテル	宝の地图 紫の九
グリモダ－ル城・宝物区画	（X00，Y19）北	アストロ	增量のジェム
グリモダ－ル城・时计塔 8F	（X16，Y16）北	ネプトゥヌス	神器のジェム
地下牢狱・管理栋	（X02，Y04）西	ヴィ－ナス	金のジェム
地下牢狱・管理栋	（X18，Y17）东	クロノス	黑く光るキノコ
地下牢狱・管理栋	（X01，Y18）北	ユピテル	魂のドクロ
地下牢狱・贵宾用监狱	（X11，Y17）东	プルト	神器のジェム
地下牢狱・贵宾用监狱	（X08，Y13）北	マルス	黑く光るキノコ
地下牢狱・贵宾用监狱	（X02，Y11）西	アストロ	魂のドクロ
地下牢狱・贵宾用监狱	（X11，Y02）南	プルト	魂のドクロ
地下牢狱・作业场	（X13，Y07）东	ヘルメス	金のジェム
地下牢狱・监狱部屋	（X08，Y10）北	ヴィ－ナス	魂のドクロ
地下牢狱・重罪犯人用监狱	（X04，Y14）北	プルト	黑く光るキノコ
无限坑道・坑道升降区	（X06，Y13）东	アストロ	魂のドクロ
无限坑道・坑道升降区	（X14，Y09）西	エリス	神器のジェム
无限坑道・明岩矿区	（X15，Y02）北	ヘルメス	魂のドクロ
无限坑道・明岩矿区	（X16，Y10）东	ウラヌス	黑く光るキノコ
无限坑道・暗岩矿区	（X10，Y17）南	プルト	激增のジェム
无限坑道・暗岩矿区	（X13，Y03）北	ネプトゥヌス	魂のドクロ
无限坑道・大空洞	（X00，Y10）西	ユピテル	黑く光るキノコ
无限坑道・大空洞	（X18，Y12）南	ヘルメス	神器のジェム
无限坑道・浸水矿区	（X09，Y01）南	コメット	黑く光るキノコ
无限坑道・浸水矿区	（X13，Y12）东	クロノス	金のジェム
无限坑道・灼热矿区	（X17，Y03）东	ヘルメス	强化のジェム
无限坑道・灼热矿区	（X12，Y18）北	ヴィ－ナス	黑く光るキノコ
无限坑道・灼热矿区	（X01，Y05）西	ウラヌス	ポイニ－ド－ル ×3
无限坑道・水の精灵窟	（X12，Y10）北	クロノス	强化のジェム
无限坑道・火の精灵窟	（X01，Y08）西	ヴィ－ナス	不死鸟の羽 ×5
无限坑道・古王の道	（X06，Y02）西	ユピテル	魂のドクロ
王のエデン・春の王宫	（X12，Y09）北	マルス	魂のドクロ
王のエデン・春の王宫	（X08，Y14）南	ネプトゥヌス	黑く光るキノコ
王のエデン・春の王宫	（X04，Y06）北	ユピテル	神器のジェム
王のエデン・春の王宫	（X17，Y16）西	ウラヌス	ポイニ－ド－ル ×3
王のエデン・夏のエデン	（X14，Y10）西	ユピテル	神の盾 ×3
王のエデン・夏のエデン	（X16，Y13）北	ヘルメス	黑く光るキノコ
王のエデン・夏のエデン	（X18，Y04）北	ネプトゥヌス	激增のジェム
王のエデン・夏のエデン	（X06，Y07）西	プルト	魂のドクロ
王のエデン・秋の王宫	（X03，Y04）东	アストロ	黑く光るキノコ
王のエデン・秋の王宫	（X06，Y07）西	エリス	宝の地图 虹
王のエデン・秋の王宫	（X11，Y13）北	ウラヌス	魂のドクロ
王のエデン・秋の王宫	（X18，Y15）南	エリス	不死鸟の泪 ×3
王のエデン・冬のエデン	（X10，Y12）西	ヴィ－ナス	魂のドクロ
王のエデン・冬のエデン	（X08，Y09）东	ウラヌス	黑く光るキノコ
王のエデン・冬のエデン	（X12，Y06）东	エリス	ドラゴンホットパイ ×3
王のエデン・冬のエデン	（X04，Y13）北	エリス	大きな宝石 ×3
黑い槛・戒－コメット	（X06，Y09）南	コメット	黑く光るキノコ
黑い槛・戒－マルス	（X14，Y07）东	マルス	增量のジェム
黑い槛・戒－ヘルメス	（X10，Y07）东	ヘルメス	魂のドクロ
黑い槛・戒－ヴィ－ナス	（X05，Y11）北	ヴィ－ナス	金のジェム
黑い槛・戒－アストロ	（X10，Y12）南	アストロ	激增のジェム
黑い槛・戒－ウラヌス	（X06，Y08）东	ウラヌス	黑く光るキノコ
黑い槛・戒－テラ	（X10，Y14）东	エリス	デモンド－ル ×3
黑い槛・戒－ソル	（X11，Y06）北	エリス	神器のジェム
黑い槛・戒－エリス	（X04，Y05）西	エリス	神器のジェム
黑い槛・戒－エリス	（X19，Y04）东	ウラヌス、プルト、エリス	神の手 ×3

烧录卡闻站

栏目主持：酷洛洛　文 月下雪影

烧录卡博物馆

烧录卡名称：EZFlash IV
生产厂商：EZFLASH
适用主机：GBA/NDS
存储容量：最大支持2GB（16Gb）MiniSD存储卡

《掌机王SP》阔步来到200辑，这是一个旧的终点，也是一个新的起点。我们在本辑的烧录卡博物馆里，决定为大家介绍一款开启EZFLASH小组NDS起点的烧录卡EZFlash IV。它本身依然继承了EZFlash系列的一贯特色：完美的硬件工艺，出色的系统设计，超强的GBA游戏兼容性。当然这些也都是EZFlash IV初登NDS市场的宣传着墨点，可惜EZFLASH小组面对新兴主机有些水土不服，重点强调GBA游戏的兼容性让人感觉EZFLASH仿佛还没摆脱上个时代的辉煌束缚，在NDS游戏兼容性上的不完善成为了EZFlash IV发售后玩家口诛笔伐讨论的主要对象，像是初期的几个老大难游戏《口袋妖怪 冲刺》、《魔法气泡狂热2》这些，EZFlash IV几乎毫无办法，这和GBA时代完美到100%的兼容性形成了鲜明的对比。当然考虑到大环境所致，在NDS初期便能做到游戏兼容性100%的烧录厂商并不存在，但实际上抑制EZFlash IV口碑提升的更重要的问题还是更新上的滞后。在其他烧录卡的玩家开始尝鲜NDS游戏软复位的时候，EZFlash IV用户还只能靠关机、开机来换另一个游戏，这是很多玩家都不能接受的。再加上官方对于大作的兼容更新也略显滞后，这让期待能在第一时间玩到大作的玩家们非常不满。这样发展，最终让很多从GBA时代就一直跟随EZFLASH的玩家“叛逃”到了其他烧录卡阵营。显然，EZFlash IV这个NDS时代起点并不顺利。但EZFLASH小组后续的产品为他们扳回了一城，当时唯一可在NDSL上“完美不突出”的EZFlash IV Lite，与NDSL机身采用同种高光UV处理的EZFlash IV Lite Deluxe/EZFlash IV Lite Compact都让玩家趋之若鹜。当然这些都是后话了，等我们介绍到NDS烧录卡时会再详细介绍。总之，EZFlash IV的种种不利让众多玩家将其归类到了高于EZFlash II，但逊于EZFlash III的中端GBA烧录卡。和EZFlash II相比EZFlash IV使用MiniSD，可以放进更多的游戏，且内部系统采用EZFlash III的PDA形式，功能强大。但逊色于EZFlash III的地方是，EZFlash IV不支持实时时钟，又没有即时存档，再考虑到它本身在NDS兼容性上的不完善，所以最后只落得了过渡产品的称号。不过大部分玩家对于EZFlash IV的GBA功能还是非常欣赏的，因此很多购买了EZFlash IV的玩家最后都把它用到了GBA身上。总结来看，EZFlash IV算是EZFLASH小组最不出色的产品，金玉其外败絮其中的形容可能略有过分，但却非常恰当，考虑许久，我们也只能暂且把EZFlash IV算作是一款不过不失的GBA的烧录卡了，NDS的事，我们以后再表。


▲EZFlash IV声称采用Nand内存直读技术，解决游戏拖慢现象，但播放《恶魔城 苍月的十字架》片头动画时依然会卡顿。


▲EZFlash IV最初没有开放I/O接口，这导致当年最流行的媒体软件MoonShell未能在第一时间支持EZFlash IV。



▲精湛的硬件工艺，是EZFlash IV给人留下的最深刻印象。



栏目主持：酷洛洛 文 钢琴

最近开始有些朋友问，周边栏目每辑都介绍不少新产品，但为何国内都不见有卖？我只能回答国内的周边市场是另外一个次元，实体店里几乎不可能会有这些东西卖，就拿贴膜来说，国产物和进口物的成本价就不一样，利润空间一个天一个地，就目前已经很低迷的国内电玩市场来说，赚不了钱的东西是绝对不会卖的，我想这个大家都懂。其实各位可以找代购来入手这些产品，毕竟都是些小物件，风险不高。

双口输出移动电源+USB输出充电火牛

品名：ツインポートバッテリー3000/5000+USB ACアダプタ
出品：A'Class
对应机种：便携电子产品
官方价格：3000mAh售3980日元
5000m售4980日元

随着科技的发展，现在随便挑台智能手机都能战翻10年前的电脑，而平板电脑的诞生也大大加快了全民便携时代的到来。然而，性能虽然以几何级别发展，但能源技术却一直没有太大的进步，基本现在大部分的便携电子产品的电池续航能力都不长，象3DS和PSV这些更甚，所以身上多备个移动电源是很有必要的。A'Class推出了一款内含目前市面上绝大部分便携电子设备充电线的移动电源，包括3DS、PSV、PSP、iPHONE/iPAD、DOCOMO/SoftBank手机、AU以及标准USB接口七种，两个充电接口可同时给两台设备充电，相当适合手上便携电子设备多的朋友。容量方面，有3000mAh和5000mAh两种规格，价格相差1000日元，所以5000mAh会比较划算。





3DS LL专用防护手把

品名：3DS LL用“プロテクトグリップ”
出品：Answer
对应机种：3DS LL
官方价格：1380日元

目前市面上有很多手把产品，除了少数有特殊功能（例如内藏移动电源）以外，基本就是长一个样的，相互对比之下没有哪个会有突出之处。Answer即将推出的一款3DS LL专用手把在众多平淡无奇的手把产品里面算是有点性格，除了手把本身以外，还附带一个透明的水晶上盖，给机器带来额外的保护，手把背部有触控笔收纳槽，也是个贴心的小设计，有购置手把的朋友不妨考虑下。





3DS LL专用和彩美[钢]字辈装合金外壳

品名：和彩美 （WA.SA.BI） [3DS LL用钢装饰カバー]
出品：Game Tech
对应机种：3DS LL
官方价格：2730日元

和风满载的装饰周边系列又推出一款很时髦的产品，它就是[钢]字辈装合金外壳。在上期的周边推介里面已经介绍过[坚]字辈（水晶壳）和[柔]字辈（硅胶套），虽然已经很超凡脱俗，不过论时髦度，还是比不上[钢]字辈，目前已经上市的数个颜色都相当抢眼，天蓝色那款的图案是条霸气的日本龙，金色和玫瑰红的图案则充满诗意，价格和[坚]、[柔]一样，是2730日元，虽然略贵，但绝对是物有所值。









《闪乱神乐爆裂 红莲少女》主题3DS LL装饰贴纸

品名：闪乱カグラ Burst －红莲の少女达－ for ニンテンドー3DS LL
出品：Dezaskin
对应机种：3DS/3DS LL
官方价格：2480日元

《闪乱神乐》一直是个话题作品，充满各种杀比死的画面无疑是最大的原因，最近因为劈腿到PSV平台并且创造系列销量第一也让索饭任青两家人有了新的“谈话资本”。来说说产品本身，目前有绿红黄三个不同款色，除了狭窄的侧边以外都是装饰的范围，因为3DS LL不支持自定义系统主题或者壁纸，所以Dezaskin省下了电子版壁纸的下载支持（PSV和PSP的同类产品都有壁纸下载），不得不说是比较遗憾的地方。







“伤得起”瞬间修复液晶屏保贴膜

品名：伤瞬间修复プレミアム液晶フィルム
出品：Game Plus
对应机种：3DS/3DS LL
官方价格：650日元/655日元

液晶屏保贴膜宏观来说就是一种耗材，特别是触摸屏保贴膜，由于经常在上面指点江山，损耗可是很快的，如果是玩类似《应援团》之类的毁屏游戏，可能一个月就要换个两三张贴膜了。能自动修复损伤的贴膜很早就有，早期的产品效果都比较一般，回复速度太慢，经历不起大风浪，而现在Game Plus推出的[伤得起]则号称使用了新的材料技术，只要不是太严重的创伤，都可在数秒内自动修复。除了主打的瞬间修复功能，本品还有高透光和自动排除气泡的能力，相当适合暴力玩家使用。





掌机市场扫描

随着之前SCE宣布PSV降价，目前国内市场也渐渐出现降价的趋势，不仅如此，随着日元的贬值，3DS的售价也出现下降，对于尚未入手主机的玩家来说的确是千载难逢的好机会，同学们准备好没有呢？

栏目主持：酷洛洛


北京 德科

不久前SCE官方宣布PSV主机降价后，国内市场上也陆续出现了反应，对于国内玩家来说，这一次的降价主要是针对日版的彩色主机而言。黑色PSV从之前的1450元左右下降了100元，而彩色主机，如红色，蓝色，白色则是由原先高不可攀的1800元降到了1500元左右，而且因为官方本身并没有对不同的价格区别定价，因此这样的价格主要还是市场进货渠道造成的，虽然还是有些不甘心，但是对于玩家来说已经可以在购买主机时选择自己喜欢的颜色了。除了主机以外，其他的周边价格没有变动，玩家的购机成本相对降低了10％到15％，考虑到未来几个月时间里SCE不排除公布新型号PSV的可能性，价格应该还存在一定的空间。另外需要注意的是，日版主机的降价还包含税率变动的因素，所以对于想要港版主机的玩家来说，价格上其实并没有什么变化，至于说“日版便宜了还要港版干什么”的思潮就是纯属个人爱好了。在购买日版时因为Wi-Fi和3G版本没有区别（国内无法使用日版3G），所以如果商家提出3G版本价格更高的话完全可以无视。同时目前港版3G版本的价格越发趋同于WIFI版，只不过因为实用性有限，往往也就被玩家们忽视了。《灵魂献祭》的同捆版主机价格在2400元，配件齐全，配色狂野，预算富裕的玩家可以直接选购。

PSV的降价多少影响了3DS的销量，尤其是目前情况下两台主机的零售价几乎相同，考虑到PSV的性能只能说3DS LL还是有些太贵了，估计很快任天堂就会推出具体的策略吧，毕竟接下来的时间类似于两年前的春夏之际，掌机平台游戏匮乏，能够刺激消费者的就只有主机的价格了。今年对于两台掌机来说是扩大销量最重要的一年，因为明年次世代主机发售之后玩家和游戏厂商的注意力势必都会被家用机吸引，尤其是两台掌机目前又都是以核心玩家作为主要的用户群体（在国内更是如此），留给他们的时间真的不多了。


上海 书记

转眼已经是三月了，天气也逐渐热起来，又到了大街上各种黑丝短裙的时间了，3DS邂逅通信去邂逅个萌妹子回来吧。都已经这么长时间了，破解依然没有什么进展，所以市场也相对很稳定，各种主机及配件价格都没有太大变化。

PSV批发价格没有太大变化，普遍零售价都在1500左右。不过很多零售商家为了销量，几乎开出了1400左右的超低价，竞争真心激烈。但即使是这样，PSV的销量依然没有太大增长，甚至连PSP都不如。PSP便宜而且完美破解，游戏又丰富，目前来说甚至还能算得上主流，不愧为神机。

3DS的情况就要好得多了，至少在掌机的销量里还算看得过去。1100左右的零售价不论用来自己玩还是送人都是个不错的价位。3DS LL还是1400左右；神游版的大约1650左右。也不是特别推荐。

配件方面，PSV的配件只有记忆卡，主机没

破解，配件销量也少，记忆卡的价位依然保持在140～450之间。3DS本来还有点期待之前放出消息的烧录卡，结果过了两个月又没影了。这次真不知道到底还能不能破解了，不过普及正版倒也不失为一件好事。

由于渠道和信息的关系，现在游戏机市场价格相当透明，买之前只要稍微了解下，基本不会遇到敲竹杠的情况。不过不少商家就在翻新机上下功夫，这方面大家购买的时候千万要多多留神了。



新春佳节过后，游戏业界迎来2013年第一次游戏冲击，各平台都有不少值得一玩的新作。PSV重量级大作《灵魂献祭》为PSV冰河期解冻打响了第一炮，“祭品”就是本作的关键词，任何东西都可以成为祭品，包括玩家自身在内，官方这次的宣传也很到位，还推出了“共斗版”的双人优惠版吸引更多玩家购买，限定版PSV主机目前报价2550，大家没看错，就是2550，比普通版贵接近1000大元。PSV宣布降价后，市场反映应也相当迅速，3G版对比上期降了整整200元，报1520左右，而国内Wi-Fi版价格其实很早就降到了这个水平，所以波动不大，倒是还有白色Wi-Fi这个异类，从上市到现在，就一直在1800元左右徘徊，没怎么变，到底是炒起来的还是怎么样就不得而知了。

PSV其他配件方面，记忆卡那些小打小闹就不再多提，除非SCE突然推出64G，不然价格就真的可能不会再变了；索尼官方为PSV打造的入耳式耳塞最近大量入市，价格不贵，80元左右，音质应该不错的；另外，似乎有一小批《街头霸王对铁拳》的特典流出市场，内含CD一张和塑料小人一个，只卖20元左右，有兴趣的朋友可以问问店员。

PSV玩降价，3DS LL也策马赶上，可能海关最近有所松动，也可能是日元汇率大幅下降，最近实体店的3DS LL价格下挫已经达到了丧心病狂的程度，有批发商透露最离谱的时候只需要1230就能拿到日版3DS LL。当然了，这个价钱目前是不会在实体店拿得到的，外面平均是1300左右，但也比上期下降了100元，算是不小的数目了，而港版以及神游版都有所下调，虽然幅度没日版大。仍然在观望的朋友，现在就是出手的时候了，除了已经上市多时的各种大作，近期还有《勇者斗恶龙Ⅶ》和《超级机器人大战UX》（但价钱已经被炒起）等热门游戏，买了绝对不后悔！

各地市场掌机及周边价格

以下各地掌机及周边产品报价仅供参考价格，参考价格中单位为“元”，所列主机价格都为单机价格，各地价格有差异属于正常。最后，酷洛洛向所有提供价格信息的朋友们致谢。

城市	提供者	3DS（美版）	3DS（日版）	3DS LL（日版）	PSP-3000	MSD (8G)	MSD (16G)	MSD (32G)
广州	打机王	1090	1100	1300	900	40	60	100
北京	绿洲电玩	950	1000	1300	900	70	110	190
上海	新亚电玩	1100	1150	1400	850	80	130	210
江苏苏州	哇靠电玩	1080	1180	1380	980	68	98	168
浙江杭州	江城博晶电玩	1100	1150	1480	1050	80	120	230
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	1080	1100	1350	850	70	90	120
安徽合肥	大拇指电玩	1140	1150	1500	950	55	90	155
广西南宁	光派电玩	1150	1200	1400	980	80	120	220
福建厦门	玩高数码电玩	1100	1150	1480	1050	80	120	230

PSV主机与相关周边

城市	提供者	Wi-Fi版	3G版（无锁）	记忆卡(4G)	记忆卡(8G)	记忆卡(16G)	记忆卡(32G)
广州	打机王	1490	1520	110	165	300	470
北京	绿洲电玩	1380	1550	140	190	330	520
上海	新亚电玩	1550	1850	140	210	330	450
江苏苏州	哇靠电玩	1580	1780	150	190	295	495
浙江杭州	江城博晶电玩	1480	1750	130	50	350	550
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	1430	1600	120	190	300	500
安徽合肥	大拇指电玩	1480	1680	120	175	320	480
广西南宁	光派电玩	-	1650	150	220	340	550
福建厦门	玩高数码电玩	1480	1750	130	250	350	550





雷顿教授对逆转裁判



◆Level-5◆AVG◆2012年11月29日◆日版

第六回 对峙

众人在迷宫都市游览，自然不会忘记当初进行魔女审判的法庭，在这里看到了穿着正装的基克恩和乔朵拉。这一天正好是乔朵拉的生日，众人纷纷献上礼物。



谜题76 宿屋の宿泊客

提问：旅店的主人喜欢给住宿的客人绘画，最近九天，每天客人们都在进进出出，一旦离开了旅店的客人就不会再访问旅店。将绘画按照从旧到新的顺序摆放。

答案：如图所示。



原来之前基克恩在面包店打工正是为了给乔朵拉购买礼物。最后雷顿教授送上了礼物——一道谜题。

第七回 金策

第七话中众人来到广场，遇到了两位吟游诗人，卢克的钱也花光了，大家决定一起想办法赚钱。真宵提议使用炼金术，虽然炼金术已经证实并不存在，但在这个不可思议的国度众人还是决定发散思维，来到了炼金术士的家。炼金术士的管家阿鲁格雷立志成为一个医生，此时图书馆司书出现，为教授留下了以下谜题。



谜题77 ひとふで魔物退治2

提问：帮助卢克摆脱古代魔物，引爆所有黑色炸弹后就能激活金色炸弹，注意所有炸弹只能爆炸一次。



答案：引爆顺序为：左上→下→右→右→左上→上→左上→右→右下→下→左上。



3DS

勇者斗恶龙VII 伊甸的战士

◆Square Enix◆RPG◆2013年2月7日◆日版

官方每星期都会提供免费的配信石板内容，连接网络后在“移民の町”的酒馆里就能轻松下载入手，下面放出No.5～No.8配信石板的相关资料。

配信石版No.5“云海の霸者”

配信期间：2013年2月21日～4月20日

推荐等级：Lv20以上
BOSS：くもの大王
初次奖励：ルビスのまもり



这个迷宫中全是各种颜色的云状敌人，要小心对方的吐息攻击。

配信石版No.6“山顶に咲く花？”

配信期间：2013年2月21日～4月20日

推荐等级：Lv25以上
BOSS：あくまのねっこ
初次奖励：はんにゃのめん



飞禽走兽聚集的迷宫，体型较大的野兽系敌人能力较高，BOSS的单体攻击伤害很高。

配信石版No.7“优雅な？晚さん”

配信期间：2013年2月28日～4月27日

推荐等级：Lv20以上
BOSS：ボアソルジャ－
初次奖励：超ちからのたね



油灯类敌人的能力很强，不但血厚，而且还会全体攻击魔法，要小心应付。

配信石版No.8“冰の龙がすむ洞くつ”

配信期间：2013年2月28日～4月27日

推荐等级：Lv28以上
BOSS：キ－スドラゴン
初次奖励：やみのランプ



迷宫里的杂兵较弱，打倒后可获得较多金钱，BOSS实力一般，但每回合一次的吐息攻击比较考验我方的回复能力。



“闪乱神乐咖啡”开业

乌冬 提供



▲飞鸟祖父做的寿司卷，是飞鸟最喜欢的食物。

▲以焰为主题的和风五目炒饭。

TOKYO MXほかにてTVアニメ大好評放送中!

命懸けで食べにきて。

閃乱カグラ カフェ

2013年3月1日(金)～3月17日(日)

▲活动的宣传海报。

为了纪念PSV游戏《闪乱神乐 忍者对决 少女们的证明》发售，秋叶原的Cure Maid女仆咖啡店于3月1日～3月17日期间进行名为“闪乱神乐咖啡”的活动。

活动期间店内会装潢成《闪乱神乐》主题，并且推出相关的合作原创菜单，包括了飞鸟最喜欢的寿司卷、以焰为主题的和食、云雀的甜品等。饮品方面除了有半藏学院和蛇女子学园共10名角色的主题饮品外，如果带了《闪乱神乐 忍者对决 少女们的证明》来店，则还可以点隐藏饮品。另外点了合作菜品和饮品的顾客，都能获得C83免费派发的“闪乱神乐 爆乳入浴剂”。



▲以最喜欢甜品的云雀为主题的冻糕。





▲各角色的主题饮品。



►C83派发的“闪乱神乐 爆乳入浴剂”。

胧月
提供

千株樱树绚烂盛开
初音未来 女歌手计划F×千本樱 in JOYPOLIS



千本樱特别电影

▲活动期间，每天的下午2点和5点在1楼的主舞台上播放特别电影，每次播放时间在10分钟左右，《千本樱》的世界会在大屏幕上迫力展现。



原创插画门票

▲公园入口购买的门票，成人2600日元，孩童2100日元，票面上绘制着樱花图案和初音未来，具备一定的收藏性。

niconico的解禁让不少懒得翻墙的V家饭重新填坑，《千本樱》作为2012年最红的初音歌曲，其CD、舞台剧以及周边商品层出不穷，在3月7日发售的PS3版《初音未来 女歌手计划 F》中也作为主打新曲登场。SEGA官方运营的室内主题公园东京JOYPOLIS从3月8日起举办《初音F》和《千本樱》的联袂活动，预定一直持续到4月30日，下面来看看公园里都有什么项目。



Milkhall咖啡店





▲3楼被布置成《千本樱》中巡音所工作的Milkhall咖啡店，点三种特定的套餐可获得一个原创杯垫。



樱花饮品

▲2楼的D-LOUNGE以390日元的价格贩卖粉红色的樱花饮料，附送一个圆形贴纸。





PS3游戏
《初音未来 女歌手计划 F》
试玩角

◀3楼放置了多个机台，可游玩PS3版游戏，舞台还被布置成《千本樱》的世界观。

胧月 提供

舌尖上的三国

吕布
鸟南蛮无双





▲泛着豪爽的黑色光芒，主菜以鸡大腿和黑芝麻酱调制而成，顶端的两根菜叶是模仿吕布头冠上的雉鸡尾。

▲陆神将最辉煌的战绩自然是火烧连营，该锅是漂浮着一层红油的辣味日式锅，食材有熟悉的大葱、豆腐、金针菇和鸡肉。吃下去不但胃部火辣辣，心里也热乎乎的。

▲把秋葵、芦笋和柳叶鱼削尖，再放入油锅中炸成天妇罗，据说看起来像赵云的枪……

《真・三国无双7》总算是发售了，作为时隔两年的正统续作，官方的宣传力度相比周边外传要给力不少。日本的多家游戏媒体和零售商向购买自家产品的玩家提供游戏中的道具下载码，与此同时，KT社还推出了一些以三国人物为题材的食品。虽然这些食品看上去稀松平常，吃起来也不会龙肝凤髓，不过看官方如何将它们与三国扯上关系，倒未尝不是一件乐事。接下来我们就一道道菜品看过去，分析一下其取名缘由。



▲以冷饮来体现王元姬冰山美人的一面，香草冰激凌加喱制成。



▲配合吴国的印象色，将红色的新鲜三文鱼切成薄片，再淋上红色的酱汁。看起来味道颇重，但实际上很好入口。



▲量超足的薯条配炸鸡，与董卓的肉山外形相匹配，是居酒屋中常见的下酒好菜。



▲点缀了多粒蓝莓的冰激凌，以蓝莓酱和冰激凌摆出夏侯惇眼罩的形状。



▶类似东坡肉的猪肉料理，配上切成两半的鸡蛋和绿色菠菜。能跟关羽靠上关系的大概只有绿色吧。

猜猜这是什么？

▶这一款如果不加以介绍，你应该看不出来其中门道。这个看似是赵云铠甲模型的东西，竟然是一个蛋糕！



▲冷装的沙拉，盖在最上面的金枪鱼富含DHA，令人联想到孔明聪慧的头脑。



▲菜底上铺着三层食材，分别是豆腐、蒜叶和疑似咖喱鸡的东西，这也太牵强了吧。



白菜 提供

纪念“《洛克人》系列”诞生25周年 原创超级本商品化project始动！



为了纪念“《洛克人》系列”诞生25周年，日本Digicraft决定推出一款《洛克人》原创主题的超级本。商品预计从2013年3月29日开始，至5月末的期间内接受预定，并将在7月末发售。

超级本原名“Ultrabook”，指极致轻薄的笔记本，是将高性能、低厚度和长续航的极大优点结合起来的产品。此前日本Digicraft已经推出过《圣斗士》、《闪乱神乐》和《英雄传说 碧之轨迹》主题的笔记本。目前本品的硬件规格尚未完全确认，价格也还未公布，但在该商品化project的官方页面上，正在举行关于产品设计的问卷调查。2月26日～3月4日期间正在实行关于外壳图案的投票，官方提供了4种图案备选，以及最后的自由图案。从左至右第一款是8位机洛克人标准色块形象，第二款是系列人气女主角Roll主题的萌系图案，第三款是以威利博士为首的FC各BOSS立绘，第四款是粗犷硬派风格的美版MEGA MAN形象。顺便一提，白菜投了第三款一票。

第二次投票期间为3月5日～3月11日，第三次投票期间为3月12日～3月18日，因此很遗憾的是，当读者们看到这则消息时，不出意外的话投票正好刚刚结束。不过若是该系列的铁饭，同时又是正好想要购入超级本的同学，那么不妨关注一下这款产品咯。



▲截至白菜完稿为止，该页面已经开始预约倒计时。





▲此前曾发售过的《闪乱神乐》和《英雄传说 碧之轨迹》主题笔记本。

吸血鬼之馆

栏目主持：苍穹

一直以来，“《恶魔城》系列”基本都在讲述着吸血鬼猎人和吸血鬼之王德拉库拉之间漫长的战斗故事。或许是为了寻求剧情上的突破，在2003年发售的GBA游戏《晓月圆舞曲》中，IGA一改以往的故事套路，将主角设定成魔王的转生，如此一来，剧情也从降魔传说变成魔王转生后的自我救赎之旅，从而为系列铺展开了一条崭新的故事线。

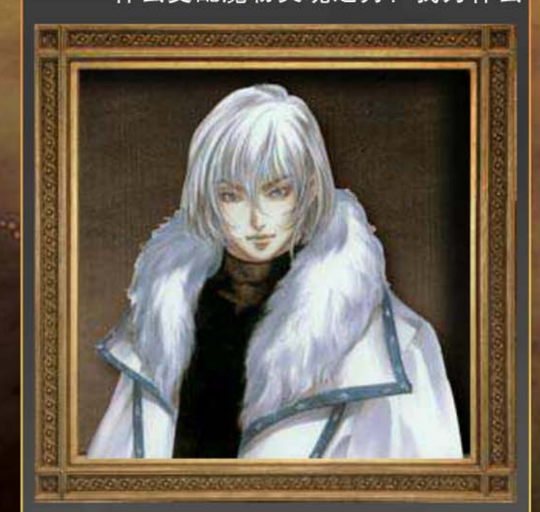
文 棱峰

晓月之咏叹

诺查丹玛斯曾预言，1999年恐怖之王会降临于世。世人大多以为这是世界大战的末日预言，可其真正预言的却是吸血鬼之王德拉库拉的复活。而早已经觉察到魔王复活迹象的吸血鬼猎人们再度集结力量挑战魔王，这便是传说中的人类和吸血鬼的最终决战。此战他们将德拉库拉的灵魂和其力量源泉恶魔城给彻底分割开，并将城堡永久封印于日食之中。至此，德拉库拉那被诅咒了数百年的灵魂终于得以解脱。

时间一晃来到了2035年的某一天，18岁的日本高中生来须苍真和其青梅竹马白马弥那一同约定来到白马神社观看21世纪的第一场日食。苍真绝对没有想到，就是这一天彻底改变了他今后的人生轨迹。经历了一阵莫名眩晕后，醒来的苍真发现自己竟然出现在一座诡异的古老城堡前，此时身边除了弥那外还站着另外一个西装革履、全身散发着神秘气息的俊美男子——有角幻也。随后突然出现的怪物令苍真大为震惊，而有角那明显有所隐瞒的说话方式也令苍真感到很不舒服。

“什么支配魔物灵魂之力？我为什么



▲《晓月圆舞曲》来须苍真人设图。

会有这种力量？又为什么必须按照有角所说的尽快赶到王座之间，寻找这力量觉醒的真相？”苍真毕竟只是一个普通人，他当然无法马上接受这突如其来的一切。可是，当有角说出如果让弥那这样的凡人继续待在城中便只有死路一条的警告时，苍真便无法坐视不理了。苍真虽然外表看起来很冷酷，但内心却无比关心弥那，他觉得自己有责任保护她。所以，尽管内心仍有所不安，他还是决定进入城堡，不为别的，就为了能找到带弥那离开城堡的方法。在城中，他遇到了几个各怀目的的人，教会派来调查的美女姐姐洋子・贝尔南提斯、贩卖武器的退伍军人哈马以及失忆的中年男子J，他们都给苍真提供了不少帮助。惟独一人令他再度对自身产生了怀疑，那就是自称宗教学者的格拉哈姆・琼斯。虽然这个人一开始表现得彬彬有礼，还告诉了苍真不少关于恶魔城以及吸血鬼之王德拉库拉伯爵的传说，并且告知其有关2035年的预言：恶魔城将迎接新的主人，其人必将继承全部力量。但洋子却提醒苍真，格拉哈姆来到恶魔城可能是为了继承吸血鬼的力量。这使得一向很容易相信他人的苍真大为不解：自己并没有因为得到这奇怪的支配之力而沾沾自喜，反而在不断强化自身力量的同时越发感到一种莫名的恐惧，这应该是常人的想法，可为什么世上会有人渴望变成吸血鬼？

之后再次相遇，格拉哈姆从苍真口中得知其拥有支配之力，当即露出了惊慌的神情，甚至对暗中调查、阻止自己行动的洋子痛下杀手。原来格拉哈姆是拥有不少信众的邪教的教祖，因为他正好是在德拉库拉被彻底消灭时候诞生的，所以他偏执地认为自己就是吸血鬼的转世，这才想借助日食降临之机进入城中，意欲得到魔王的力量。可他万万没有想到，一个对自己根本构不成任何威胁的高中生居然会拥有支配之力，这是身为魔王转生的自己最不能容忍的。所以在王座之间自以为得到了吸血鬼力量的他开始展现出其狡猾残忍的一面，他神经质地认为苍真偷窃了自己支配仆人的力量。即便苍真根本就不在乎这些，甚至希望交出力量换得自己跟弥那安全离开，但这也无法消除格拉哈姆心中的不悦，因为疯狂的格拉哈姆根本不允许丑陋的人类玷污本该属于自己的力量。



▲《晓月圆舞曲》白马弥那人设图。

然而，当苍真成功击败了格拉哈姆时，城中弥漫开的魔王之力却一股脑全涌入苍真体内。一瞬间，苍真不仅得到了吸血鬼的力量，更看到了一些支离破碎的记忆，这一刻他才恍然大悟，原来世间传言的那个万恶的吸血鬼德拉库拉伯爵竟是自己。而这一切都是有角刻意安排的，因为有角早就知道苍真是德拉库拉的转生，所以终有一天恶魔城还是会召唤苍真，既然无法避免，那还不如让苍真在恶魔城中觉醒力量。德拉库拉之所以每隔百年就会复活，皆因其邪恶残暴的力量很大程度来源于那些渴求混沌和破坏的人们的负面情感所聚合而成的混沌意识。有角所言不虚，现在的苍真的确感觉到有一股十分强大的邪恶意志企图控制自己，虽然目前还能勉强保持住自己的心智，可时间一久难保不会被混沌所吞噬并重新背负被诅咒的宿命。这是一个关于命运的选择，是甘于接受宿命变成魔王，还是勇于挑战混沌，将自身德拉库拉的灵魂永远从混沌根源中彻底分离开，全在苍真一念之间。不过对于苍真而言并没有什么好犹豫的，他很清楚自己的愿望，那就是以一个普通人的身分重新回到弥那身边，并带她安全离开这里。

就在苍真一面纠结于自身吸血鬼的宿命，一面怀着无比忐忑的心情寻找混沌入口的时候，挡在其面前的却是那个曾经的失忆大叔J，此时的J明显对他抱有很强的敌意。虽然之前在J找回了自己的名字尤利乌丝・贝尔蒙特和记忆后，他便已经察觉到苍

真体内的黑暗力量，可那时候他还抱有一丝侥幸心理。现在看到浑身都散发出强烈黑暗魔力气息的苍真，尤利乌丝已经不需要再怀疑什么。眼前这年轻人便是德拉库拉，因为尤利乌丝正是在1999年和同伴一起彻底消灭了德拉库拉的吸血鬼猎人。如今，他重拾圣鞭为的是消灭苍真。不过令苍真不解的是，如此强劲的人却并没有发挥出如他记忆中的圣鞭的力量，或许正因为疑惑使得苍真也没有对其下痛下杀手。原来尤利乌丝在交手中感觉到了苍真体内还有人的灵魂，所以最后关头选择了相信他。之后，苍真希望尤利乌丝答应自己，万一这一战自己败给了混沌沦为新的魔王，到时候请他无论如何都要阻止自己。

与混沌的一战，更像是苍真在和自己体内的邪恶作战，他以为自己是孤独的，却凭空听到了弥那和众人的声音。这本来是他最为害怕的，因为他不想让弥那知道自己是吸血鬼，那样或许会永久失去她。可出乎他意料的是，弥那并没有因此而惧怕他，反而更加关心他，要他一定平安无事地回来。苍真总是在关键时刻自己背负起一切，奈何这一次的战斗对自己实在是太过于沉重了，为此他甚至一度陷入消极绝望中。但听到大家替自己加油的声音，苍真顿觉安心了不少。可能正是这些鼓励的声音让他最终战胜了混沌，自己身上的支配之力也随着重新归入日食中恶魔城的崩塌而消失得干干净净。



▲《晓月圆舞曲》格拉哈姆人设图。

苍月之黎明

本以为自日食之后，苍真和恶魔城已经再没有任何关系，怎料只是过去一年，苍真的面前却又出现了新的敌人——新兴邪教教团的教祖赛莉亚·佛特娜。她企图杀死苍真，因为苍真是魔王转世，只要杀了他，魔王就能重新降临。危急时刻，苍真居然再次取回了支配之力，事实上他的力量并没有消失，而是沉睡在其体内，一旦面临危险便会再度觉醒。如果说之前在城中战斗是被迫的，那么这一次为了保护弥那不受到任何伤害，苍真决定主动出击，凭自己一人之力挑战赛莉亚。然而现实总比他料想的要残酷得多，赛莉亚为什么要千方百计让魔王复活，表面看是这世上的恶之力正在减弱，以至于打破了一直以来善恶势力的平衡，为了重新恢复平衡则需要新的魔王。可事实上赛莉亚也是个极度自私的人，她的本质还是暗黑神官，为了让自己的力量能够稳定下来才需要魔王之力。无论如何都必须让魔王尽早再度降临于世，为此她甚至动用了自己的力量造出了这座几乎无异于恶魔城的教团本部。

另外，赛莉亚找到的让魔王降临的方法不仅仅是杀死苍真，而是让同样拥有魔王资格的人抢夺苍真体内的支配之力。国际通缉纵火犯、拥有操控火焰力量的达里



欧·伯希，以及拥有复制力量的阴险小人德米特里·布利诺弗，这两人和格拉哈姆一样都是在魔王被消灭之后诞生的，所以同样拥有魔王的部分力量。对于二人争相要成为魔王的想法，苍真始终无法理解，而明明拥有强大力量却竭力避免使用的苍真对性格火爆的达里欧而言也是个怪胎。因为达里欧根本不想达成赛莉亚的善恶学说，得到魔王之力纯粹为的是满足自己无穷无尽的破坏欲望。虽然之后苍真都将二人打倒了，但随着战斗继续进行，他越发怀疑赛莉亚的举动，不料竟在花园中看到了赛莉亚以及被抓住的弥那。原来为了彻底激怒苍真好让他体内的邪恶意识再次苏醒，赛莉亚想出了在他面前亲手杀死弥那的计策。果然，眼睁睁看着弥那胸膛被光束刺穿而惨死，苍真因为极度悲愤心智失控，那一刻他心中仅剩无尽的仇恨，只要能帮弥那报仇，哪怕是将自己灵魂出卖给恶魔也在所不惜。一下子黑暗力量控制住了苍真的心智，使得他变得异常狂暴，就在他正欲出手杀死赛莉亚时，弥那的护身符以及有角的及时出现阻止了他。苍真这才发现一切都是赛莉亚的阴谋，因为眼前那具死尸根本就不是弥那，而是变成弥那模样的怪物。苍真本该松一口气，不料大量黑气从体内涌出注入那怪物尸体，原本死去的德米特里居然活了过来。原来德米特里之前见无法赢得了苍真，决定孤注一掷，放弃肉体，将灵魂躲进了苍真体内，刚才一瞬间苍真内心的崩溃正好给了他机会，于是他重新灵魂出体并借助怪物尸体恢复了肉身。不仅如此，德米特里居然还完美复制了苍真的支配之力。

狡猾的德米特里不但得到了完整的魔王之力，更以赛莉亚作为活祭品，企图真正变成魔王，可支配之力又岂是任何人都能驾驭得了的。结果不言而喻，尽管吸收了一众魔物的力量，化作一具巨大怪物的德米特里最终还是败下了阵。德米特里的怨恨以及混沌中那些邪恶意志再度侵入苍真体内，差点又让他失去了自我。所幸心中有对弥那的思念，让他还是坚持了下去。可经历了这一战后，苍真的内心始终平静不下来。所谓魔王到底是什么，既然魔王和神是相对应的，那么是否为了证明神的存在就必须要有一个魔王诞生？不管如何烦恼也得不到答案的苍真只知道一点，自己无论如何都不想变成魔王。他也渐渐明白自身所背负的宿命，只要自己还活着一天，还拥有着魔王的灵魂，那么他就不可能有片刻的停歇，必须永远跟随时都可能成为魔王的宿命抗争到底。





大家喜闻乐见的“绅士”游戏《闪乱神乐 忍者对决 少女们的证明》终于发售啦！在3DS平台上发迹的这个系列由于其独特的魅力受到广大宅男的极高评价，而这次PSV平台的续作更是变本加厉地从各个方面超越了初代作品，至于具体情况就请大家去游戏里详细了解吧，废话不多说，美图奉上。

白菜：雪泉初次登场就在人气投票中排第一，上了特典资料集的封面。

阿鲁：确实很美型，不过我貌似更喜欢“大手”和“面具”，怎么破?

酷洛洛：鲁叔的口味果然很独特。



白菜：今井麻美自带的角色贫乳固有结界难得被打破一次。

阿鲁：有句话怎么说来着：“贫乳是珍惜资源”，这句话在这游戏里就是真理啊！

好游戏永远不过时

经典主题乐园

栏目主持：苍穹

本辑主题

荧幕硬汉

很多影视作品中塑造的硬汉形象都非常深入人心，如《终结者》中的施瓦辛格、《第一滴血》中的史泰龙等。这些硬汉们无一不是拥有一副健美强壮的身体，都能熟练运用各类武器、载具，严肃的表情加上酷酷的台词，偶尔的一丝情感流露更是显得他们刚柔并济。顶着主角光环的他们上天入地、无所不能，这些表演将个人英雄主义发挥到了极致，同时也让观众的肾上腺素急速分泌、血脉喷张。硬汉们从荧幕转战到游戏世界中也依然有着不俗的表现，下面就来逐一介绍。

◀虽然曾经的“兰博”已经60岁高龄了，但他自导自演、聚集了一众硬汉的《敢死队》仍旧让观众大呼过瘾！

文 狮子心

特别推荐

力量刀锋



类型	ACT
年份	1991年
原机种	FC



▲以施瓦辛格为原型的主角，还原度很高。

《力量刀锋》在FC平台共有两部作品，作为初代的本作就已经具有很高的完成度。游戏请来了大名鼎鼎的硬汉明星——阿诺·施瓦辛格作为主角原型，玩家需要扮演他破坏每一关的主控电脑，阻止机器人暴走事件。游戏对阿诺造型的还原度极高，而且在《终结者》中施瓦辛格最爱的墨镜也佩戴在主角身上。流程共分7个关卡，除最终关外，其他的6个关卡玩家都可以自由选择攻关顺序，不禁让人联想起“《洛克人》系列”的经典设定。阿诺使用的武器是非常帅气的回旋镖，击倒敌人时会随机获得回旋镖的增强道具，可以增加回旋镖的数量和攻击距离。玩家还能获得变身为机器人的道具，变身之后受伤会直接耗费机器人的HP，而非主角的HP，而玩家的攻击范围也会变得更大，尤其是在对付各个BOSS时显得非常实用。关卡的进行方式并非当时常见的强制卷轴式，玩家可以自由出入关卡中的任何场景。首先要做的是寻找每一关的人质，他们会给玩家每一关对应的ID CARD，凭借它才能开启BOSS前的电子门。游戏的关卡都设计得非常庞大，玩家需要经常反复出入场景来寻找对应的出路。另外值得一提的是本作出色的音乐，背景音乐旋律优美、风格迥异，结合游戏出色的可玩性，绝对是视听上的双重享受。

虎胆龙威



类　型	ACT
年　份	1991年
原机种	FC

《虎胆龙威》系列电影的主角布鲁斯·威利斯同样是一位荧幕硬汉，影片中他凭借一己之力与恐怖分子展开周旋的胆色和身手都令人赞叹不已。FC版同名游戏完整再现了原作的剧情，游戏从一开始就标明了恐怖分子的总数40人，主角的任务便是在限定时间内将他们尽皆干掉。游戏的时间限制是以保险柜的六道锁表示的，破坏掉15楼的电脑可以延长时限，这些设定都源自电影。玩家可以利用电梯、楼梯甚至通风管道在35层的大楼内穿梭，伺机干掉敌人。初期配置的手枪只有15发子弹，想与恐怖分子对抗就必须收集更为强大的武器，包括冲锋枪、手雷等，而闪光弹也能起到牵制作用。除了弹药数和生命值外，本作还别出心裁地增加了“脚力”的设定，玩家按下B键可令主角奔跑以此来更灵活地躲避攻击，但要消耗脚力，而踩过玻璃渣后也会损失一定的脚力，脚力则可以通过急救药品恢复。众多出自原作的细节设定都让人感叹制作方的用心，但是超高的难度却让很多玩家对本作望而却步。



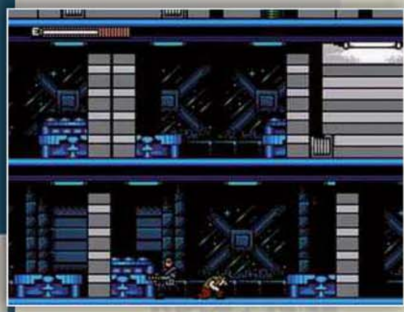
▶敌人射出的漫天弹幕实在令人叫苦不迭。

终结者2



类　型	ACT
年　份	1992年
原机种	FC

《终结者2》是整个系列最深入人心的作品，该作把科幻片推向了一个全新的高度，施瓦辛格扮演的T800型机器人更是感动了一代人。游戏版对于剧情的着墨颇多，过关时的剧情交待相当细腻。本作的关卡也是完全按照原作剧情发展设计的：第一关T800刚刚出现，此时手上没有武器，只能以拳头来打倒敌人；第二关是原作中经典的摩托车追逐战，此时玩家已经获得了霰弹枪，需要利用枪械破坏各种障碍物，并阻止紧追而来的卡车；第三关需在躲避T1000追逐的同时，在精神病院寻找萨拉。此后玩家就可以在关卡中寻找各种武器，甚至可以使用非常强力的加特林机关枪，不过因为其重量太沉，玩家将失去跳跃的能力，所以要谨慎使用。最后玩家终于利用工厂的钢水终结了T1000，而T800选择自杀的桥段也被很好地还原，这种高度忠于原作的设计让游戏的体验感得到了升华，不过略显单薄的流程和嘈杂的音乐也让本作的素质打了折扣。



▲背着加特林机关枪的施瓦辛格酷劲十足。

第一滴血



类　型	ACT
年　份	1987年
原机种	FC

史泰龙为主角的《第一滴血》是经典的硬汉片，FC上的同名作也是一部非常有特色的ACT，游戏最大的特点就是引入了育成概念。初期刚刚到越南的兰博只有一把匕首，通过打倒不同的敌人能获取不同的武器，例如可以远距离攻击的飞刀、弓箭；打倒人形敌人则能获得机枪子弹；此外还能从敌人身上获得回复HP的血瓶带在身上以便随时使用。游戏中有一项相当于经验的ANGER值，打倒敌人就能够获得ANGER值，不过升级设定比较奇怪，第一级只需要20点ANGER值，而第二级却需要高达300点。兰博升级时会让使用各类武器的攻击力得到明显的提升，对于攻关很有帮助。游戏对于环境的还原非常到位，丛林中各类危险的动物、高大的树木、影响玩家移动速度的沼泽等，无一不体现出原作电影的特点。虽然本作的难度较高，手感也略显僵硬，但只要玩家反复出入不同的场景，刷足装备后再来，通关也就不再是一件难事。



◀能够灵活使用各类武器也是兰博的特点之一。



栏目主持：苍穹

本栏目旨在为广大读者带来近期PSV游戏的奖杯列表和难点打法，无论你是不是“奖杯控”，相信都能在此受益。“白金难度”最高为10，“白金所需时间”仅供玩家参考。

恶魔之眼



◆角川Games◆RPG◆2013年1月24日◆日版
◆白金难度：5◆白金所需时间：约50小时
◆在线或联机奖杯：无◆硬件要求：无

苍穹



本作在迷宫RPG里耗时算短的，难度并不会太高。而且也不需要花很多时间练级，相比角色等级，合理的战术和精良的装备更为关键，笔者玩标准难度“あつたかい”正篇通关和击倒隐藏BOSS的平均等级是35和45级。“百战练磨”等4个累积型奖杯完全不用刻意刷，真正左右白金奖杯时间的是两个拼运气的奖杯——“妖刀村正”和“妖刀を超えしもの”。游戏的任务基本都与主线息息相关，故正篇通关并击倒隐藏BOSS后奖杯就能拿得差不多了。列表中标明“流程必得”的奖杯就不做说明了，下面主要介绍几个非流程的奖杯的要点。

奖杯列表

奖杯类型	奖杯名称	获得条件
白金	デモンゲイザ-	获得其他所有奖杯
铜杯	囚われの魂	击倒コメット（流程必得）
铜杯	愤怒の炎	击倒マルス（流程必得）
铜杯	墓地の守り人	击倒クロノス（流程必得）
铜杯	森の王子	击倒ヘルメス（流程必得）
铜杯	水奥の愈し	击倒ネプトゥヌス（流程必得）
银杯	绝世の美女	击倒ヴィ-ナス（流程必得）
银杯	极めし魔力	击倒アストロ（流程必得）
银杯	电力と仕挂け	击倒ユピテル（流程必得）
银杯	傲慢という光	击倒ウラヌス（流程必得）
银杯	妖艳な眼差し	击倒プルト（流程必得）
银杯	片割れとの决斗	击倒ルナ（流程必得）
金杯	この地に平和を	击倒ソル（流程必得）
银杯	魔を统べし者	获得エリスの键（流程必得）
金杯	神の试练	击倒クエイサ-（流程必得）
铜杯	初めての水中探索	突入“青の旧市街”（流程必得）
铜杯	闭ざされた魔城	突入“グリモダ-ル城”（流程必得）
铜杯	古王の乐园	突入“王のエデン”（流程必得）
铜杯	转移装置起动	启动“ゲ-トスト-ン”（流程必得）
铜杯	名前はここに	初次自己在龙姬亭租借房间
铜杯	幸せな家族になりましょう	与ピ-ネ达成友好关系
铜杯	これが感情なのだとしたら	与プロメス达成友好关系
铜杯	シャ-ク教团の最期	击倒シャ-ク（流程必得）
铜杯	强袭 龙姬亭	击倒ミドガルズオルム（流程必得）
铜杯	お宝は体内に	击倒ミドガルズハ-ト（流程必得）
铜杯	ダ-ル王の指轮	获得三至宝：指轮（流程必得）
铜杯	魔剑デモンスレイン	获得三至宝：剑（流程必得）
铜杯	イ-シルの御镜子	获得三至宝：盾（流程必得）
铜杯	每日コツコツと	初次缴纳房租
银杯	优良住居人	获得缴纳房租的最高奖赏
铜杯	不名誉赏	欠下房租
铜杯	最高の装备	把通常装备强化到最大限度
银杯	至高の装备	把惟一装备强化到最大限度
铜杯	百战练磨	累计战斗100场
银杯	海千山千	累计战斗1000场
铜杯	修罗のごとく	累计战斗1000场
银杯	鬼神のごとく	累计战斗3000场
银杯	妖刀村正	获得村正
金杯	妖刀を超えしもの	获得大村正
铜杯	家具を大切に	初次配置家具
铜杯	たまには趣を変えて	初次改变角色形象的颜色



难点奖杯打法



幸せな家族になりましょう





これが感情なのだとしたら



与ピ–ネ和プロメス达成友好关系的任务分别是“キノコ采集”和“ドクロ样”，各需要找到25个隐藏的“黑く光るキノコ”和“魂のドクロ”，具体位置请参看“研究中心”的隐藏道具一览表。



たまには趣を変えて



完成任务“个性的なコ–デ”后，在浴场进行“イメチェン”时就会出现第二种配色形象，改变一下颜色就能解锁奖杯。该任务要求玩家收集“エルフエンのリンボン”、“エルフエンのロ–ブ”、“エルフエンのタイツ”和“エルフエンのスト–ル”，这4种装备在魔方阵的战斗中都会掉落，其实在道具店也可以买到，全套共需25700G。由于本任务非主线相关，攒够资金后玩家可以直接买下并送到浴场，解锁奖杯再读档即可。



家具を大切に



平时在迷宫中有可能捡到家具，在道具店也可以购买，在主角或同伴的房间选择“インテリア”并给任意房间配置家具即可解锁。



毎日コツコツと





优良住居人





不名誉赏



3个房租相关的奖杯。玩家从迷宫返回时芙兰就会来收缴房租，前期金钱不多时去商店挥霍一下，然后迅速出入龙姬亭解锁欠款的奖杯。而“优良住居人”则需要一直保证按时连续地缴纳房租，累积一定次数且有角色达到指定等级就会从芙兰处得到奖赏，共4次，依次是：金钱300G、フランのフィギュア、フランのカ–テン、フランのまくら。累积40次且任意角色达到35级，拿到最后的枕头时方可解锁。玩家也不用刻意刷交租次数，笔者是在正篇通关前就获得了的。



最高の装备





至高の装备



完成任务“葬仪屋の頼み”后地下室才会开放压榨机功能。通常装备的强化上限是10、惟一装备的强化上限是30，级别越低的装备每强化1级所需的以太越少。玩家平时记得把淘汰下来的装备送到地下室提取以太，攒够一定数量就可以强化解锁奖杯了，比如初期就能买到的E级惟一装备“雾の杖”强化至30级也只要450以太。注意这两个奖杯都要求是玩家在地下室自行强化的，在魔方阵掉落的满足等级条件的装备不行，不过在有等级的掉落品基础上自行强化到目标等级则可以。



妖刀村正





妖刀を超えしもの



两把S级的惟一装备“村正”和“大村正”都是在最后的隐藏迷宫“神々のエデン”的魔方阵中才会掉落。推荐带上恶魔エリス，在魔方阵上放置2个金、1个激增和1个刀のジェム（魔石不足的玩家可以利用“火热秘技”介绍的道具复制BUG），并通过S/L大法才有机会刷出这两把掉落率很低的妖刀。能不能早日白金就看玩家们的RP了。





惩恶扬善的正能量一直是为人们所赞许的，不少作品中创造出的幻想英雄形象也是围绕着这个主旨在塑造，表达了人们对于正义的憧憬。但当这样的英雄真的出现在现实社会中时，大家又会报以怎样的看法呢？后文有着山山对女儿节的一些介绍，还有漂亮的雏人形可以看哦。

蝙蝠侠现身惩恶



在2月25日的凌晨，英国的某警察局中，世界闻名的幻想英雄蝙蝠侠现身，并将警方一直追捕的嫌疑犯移交警方后迅速离去。这名神秘英雄的登场在英国当地的媒体报道中成为了话题。

当日凌晨，身着黑灰色调蝙蝠侠经典服装的男性出现在警察局，并押来了一名涉嫌盗窃和欺诈，一直被警方追捕的嫌疑犯。从警方放出的监控录像上可以看到这名稍稍发福的蝙蝠侠与嫌疑犯交谈的样子。蝙蝠侠告诉警员“这是帮你们抓住的嫌疑犯”，然后径直离开了警局。警员在调查该嫌疑犯后对其实施了逮捕，但至今还未掌握蝙蝠侠的真实身分。电影版《蝙蝠侠》中主人公的精彩表现还未被人淡忘，如今传出这样一出佳话，让当地的媒体也骚动了起来。

>ややふっくらしたバットマン（笑（わら））。

译文：稍稍有些发福的蝙蝠侠（笑）。

>立（た）ち去（さ）らしていいのかよw。

译文：让他走掉真的没问题吗w。

>ダークナイトを想像（そうぞう）して画像（がぞう）開（ひ）いたときのガッカリ感（かん）ときたら……

译文：想象着《黑暗骑士》的样子打开图片后难以言喻的失望感……

>やっている行為自体は素晴らしい事なのだが，リアルでこの格好だとやっぱ十分にこいつも変質者だなw。

译文：行为本身值得赞赏，但现实中穿成这样果然还是足以被定义为变态了吧。

也许是诺兰执导的《蝙蝠侠》三部曲太过深入人心，不少人都被图片中TV版动画装束的蝙蝠侠给雷得不轻，更不用谈这名英雄还有那么些福相了。他们纷纷表示，像这样的蝙蝠侠绝对打不过小丑（笑）。对于逮捕嫌疑犯一事，大部分的网民表示赞许，但同时也对警员的对应产生了疑问：服饰如此奇怪的人，还带着嫌疑犯出现在警局，真的可以就这样放他走吗？甚至更有阴谋论网民提出这名蝙蝠侠其实是嫌疑犯的亲人或朋友，来送他自首的。

由此可见当社会上真的出现这样的神秘英雄时，即便他做的是好事，人们也始终会保持着怀疑的态度来审视他。个人英雄也许是不少人年少时期的梦想，相信文中的蝙蝠侠也是出于如此目的才披上这件服装。但个人认为以一己之力惩恶扬善的桥段只允许存在于幻想中，因为只有这样才不会给其他人带来不安。当然无论如何，这名蝙蝠侠无疑给大家带来了茶余饭后的谈资，以及惩恶扬善的正能量。希望他日后能将这份正义感用在其他方面上。

女儿节

文 山山

3月3日这天是日本的ひな祭り（hi na ma tsu ri，女儿节），在几位日教的带领下，我们在校区内举行了庆祝活动，乘此机会我也向大家介绍一下这个日本的传统节日。

早在江户时代，幕府就定下了五节句（go se kku）作为全国庆祝的节日，而这五节源自于中国唐代历法中的5个季节变化点，分别是人日（jin ji tsu）の节句（1月7日）、上巳（jyo–shi）の节句（3月3日）、端午（tan go）の节句（5月5日）、七夕（shi chi se ki）の节句（7月7日）和重阳（tyo–yo–）の节句（9月9日）。除了1月1日是元旦而没有作为节句之外，其余的4节之月、日都是两个相同的奇数，据说在这样的日子进行祭典可以辟邪。而ひな祭り正是在五节句之一的上巳の节句这天进行的大型祭典活动。

八世纪的平安时代，京都的上流宫廷贵族女子间已经盛行给人偶穿上各种衣服的游戏，后来又出现了向河水中投放人偶以求吉祥的习俗，人们认为随水流漂走的人偶会带走疾病和灾祸。到了江户时期，幕府正式将每年的3月3日定为ひな祭り，每到这一天，日本民间都会举行盛大的庆典，摆放各种穿着华丽衣服的人偶，祈愿女孩们健康成长。而这种人偶，就被称作雏人形（hi na nin gyo–）。

人偶的摆放非常讲究，在特制的雏坛上，一般为3层、5层和7层等奇数排列。一个标准的人偶雏坛的顶层为天皇和皇后，以下各层可根据需要配以三女官、负责奏乐的五雏童、侍从以及听差等。在摆放人偶的同时，还要辅以桃花、灯笼、梳妆台、日用品等装饰。

除此之外，还要准备与女儿节相称的应节料理，如菱形粘糕、彩色米饼和白酒等。如果家中有未满周岁的女儿，当母亲的就得准备散寿司饭与蛤蜊汤，招待来庆贺节日的亲朋好友们。

最后提醒一下各位，日本的人偶做工精细、非常华丽，有机会去日本的话强烈推荐买几个回来做装饰，便宜的几千日元，也有几十万日元的高级货，要买哪一种就和自己的钱包好好商量吧。



■雏人形。

■户外大型雏坛。

■散寿司。





大家好，欢迎来到“掌门人”，200辑了，作为栏目主持的马修，也在这个栏目和《掌机王SP》的读者们交流了整整200辑，最早在此做客的朋友们不少都已成家立业，而新的读者朋友们也在谈吐交流中呈现出新时代玩家的朝气蓬勃。大家无论长幼，都聚集在这里，所谓的代沟在我们这个大家庭中完全不存在，因为这里的你我都有一份喜欢随时体验游戏快乐的随意，以及追求精彩游戏体验的执著，所以，我们选择了掌机和掌机游戏，并在此相聚。那么，开始本辑我们的游人话题吧！

我家妹子是痴汉

我家妹子是痴汉怎么破？没错，我就是上次那个说认识了一个二次元妹子、差点被白菜老师烧了的，我是女的（=v-）。

下课时我总是侧趴在桌子上睡觉，一次我猛地醒来，发现妹子正一脸（痴汉般）愉悦的表情看着我……“干啥？”“没，只是觉得你睡觉时的样子好可爱，像猫一样。”“你别……”快救命（OO）。

河池 眠鼠君

白菜：杀伤力太强无法正视……

胧月：没有图……下次记得寄照片过来，随便谁的。

苍穹：趴着睡觉的时候必须把头埋在双臂中、深藏功与名啊……流口水什么的才不会被看到。

半夏：这孩子昵称不是眠鼠么？难道不是“你睡觉的样子好可爱，像个耗子一样”？

马修：我很认真而严肃地思考下，这位同学鼠应该指的是仓鼠而非耗子。

阿鲁：你们没注意到她说的认识的是二次元妹子么？你们连这是灵异事件都没看出来？

胧月：她说的是喜欢二次元的妹子！

只言片语 希望3DS或PSV上能出了类似《沙尘之锁》的《重装机兵》新作。（宜兴 月月鸟）

（该话题由贵阳读者 徐盈 提供）

掌门话题

请各位小编谈谈自己的“中二病史”吧，痊愈者和病毒携带者一个都不能少啊！

酷洛洛 中学的时候经常跟当年同住一屋的堂弟玩，那时候两个人分别扮演某动漫的角色在对打，还会用一些小物件当变身道具，偶尔出手不分轻重，就会导致玩耍变真打架。

LIKY 中二病，第一次听说这个名词，经过一定学习大致知道了其症状，但仔细想想自己好像没犯过这病，可能因为鄙人一直都很低调吧，不会无意义地耍酷之类。

马修 据说没有中二的人生不是完整的，而马修我的人生必须是完整的。小学毕业后经常和小学朋友小伙伴去河边，感叹童年已经远去；追女生时为了彰显成熟，将从前捉虫抓小鱼这些自认为显得幼稚的爱好全部摈弃，远远地看着女神最终无果……再长大些就是叛逆了，主要是跟风潮流的服装和发型，但本人不乏原创，比如有段时间故意起床不梳头，让发型看起来像超级赛亚人。后来还哈过韩日、尝试把自己收拾得如偶像组合那样酷，但发现远不如发廊的小伙子们模仿得神形兼备，遂作罢……

半夏 看《全职猎人》到天空斗技场部分，云古教小杰和奇犽念，他说过一句所有人都有可能学会念，那时便很坚定地认为自己也能学会，每次走在街上都会想会不会遇到职业猎人做我的导师……

苍穹 说实话一直不是太明确“中二病”的概念，临时查了一下相关症状，貌似在“亚文化系”这一分类下中枪比较明显。比如在撰稿人时期个人比较喜欢玩冷门的游戏，大人气的游戏虽然玩，但不是很愿意深入研究（其实现在也喜欢小众作品，不过工作需要没那么明显罢了）。倒也不是说为了显得与众不同，只不过当时觉得反正热门的游戏有很多人在写相关的文章了，自己写些冷门作品的介绍和研究反倒能帮到更多有需要的玩家。

胧月 刚到编辑部时特别喜欢显示自己的游戏爱，一些游戏哪怕不太想玩也会第一时间买。现在感觉自己写文字也有点中二，可能是过分崇拜梁实秋引起的画虎不成反类犬，纠正起来还略有难度。

阿鲁 上高中的时候，由于在离家比较远的地方读书，加上住在亲戚家，失去了主场优势的本人在刚开始感到十分不安，不知不觉就开始排斥起外来的一切事物，一出现和自己不同意见时就开始强烈反驳，就算对方是正确的也会故意抬杠，始终感觉别人不懂自己的想法，直到最后才发现，那其实是傲娇的表现啊，岂可修！

白菜 以前不懂日文，刚刚接触ACG文化的时候，看到喜欢的作品就要把主人公的姓名、名台词用拼音背下来，主题曲用拼音写出来往死里背至能唱，走在街上想起某经典镜头时偶尔还会动手比划两下。现在想起来真是……

乌冬 读书的时候反叛期，总和家人闹脾气，有一次闹得特凶，想着这样的家不回也罢了，就背着个包打算离家出走，但是大冬天的……结果没坚持几个小时就回家了，父母当时还以为我只是出去玩。

心都碎了

昨天晚上戴上耳机玩PSV游戏，后来要上厕所时不小心勾到耳机线了，于是我的爱机从床上飞跃了下去，还弹了几下，声声轰鸣，听得我心都碎了。第二天白天查看时，只是左下角裂开了，还有些地方割花了一些，好在机子没事，看来该入手一个PSV硅胶套了……

柳江 基佬苑

阿鲁: 左下角都裂开了，赶紧换台机器吧，正好PSV降价了。

半夏: 我曾经给ipad套了很厚的保护壳，结果从一个很矮的桌子上滑了下去，边角裂掉，从此我再也不相信保护壳了。

白菜: 没有一台机器用过硅胶套的人华丽路过，机器至今没有任何非正常损耗。

马修: 鲁叔这土豪口吻……话说我也一向不喜欢用保护套保护壳，虽然不像毛老师用得那样仔细，但还真没有游戏机因为摔而坏过。

200辑 抽奖印花

只言片语 休息成了奢侈的事情了……（玉林 陈海松）

发现

2012年末发现：
2011，零花钱=手办
2012，零花钱=小说
2013，必须要学会节省了啊！233……

贵阳 蛇叔一只

马修：第一年败手办、第二年败小说，第三年……还是先明确下省钱的目标是什么吧，这样才有动力。

白菜：今年末会是“2013，零花钱=游戏”？

阿鲁：有句老话说得好，钱用出去了才是自己的，小哥你懂的。

混朋蛋友

我所生活的圈子，一下课就有一帮人到我这，来看看我在干什么，然后集大众之思对我的事进行吐槽，使我欲罢不能，（众：嗯？）哦不，是欲哭无泪！（众：还以为你是M……）不过我认为这是亲和力的一种表现，哈哈。

十堰 天宫·灵月

马修：能这样成为大家吐槽的中心，人缘绝对是超级好的。

半夏：觉不觉得这场景很熟悉？

胧月：鲁叔既视感。

白菜：鲁叔，下次别用马甲投回函表。

阿鲁：这我也能中枪……

乌冬：可见鲁叔亲和力之高。





坑队友

学校补完课去和死党联《MHP3》，玩着玩着他突然就不动了，我过去一看，他正一手拿着PSP一手拿着手机和某妹纸聊得火热。好啊你小子，我正辛苦地在上面砍怪你却去把妹？于是我瞬间把死党“扑倒”……

包头 蔡旭涛

阿鲁：此文散发着一股浓浓的……半夏，你怎么流鼻血了？

半夏：胡说！这是妥妥的坑队友的节奏！

白菜：很严肃地说，我最讨厌的就是边玩游戏边打字聊天的人，要么就好好打，要么就专注聊天，不要这么坑队友。

马修：毛老师说得非常有道理，如果以完全放松随意心态来玩的话，建议自己打就好了。

好无奈

最近这几个月，朋友、家人里结婚摆酒席的突然多起来，要参加蛮多场婚礼的，好无奈。我不喜欢太热闹，而且每次都是被人问：“几时到你？”blablabla的……

南宁 卢尚拓

阿鲁：其实吧，你可以选择不去参加。

胧月：现实里见过很多因为不想出“份子钱”而找借口不参加婚礼的，如果你不是，我个人建议还是去。

马修：对方问你的时候你可以反问他：“你猜？”如果他猜具体时间你就说不对，如果他说猜不着问你具体时间，你就回答：“我也猜不到。”

只言片语 支持《灵魂献祭》，就为那系统！（汕头 小洪）

涂鸦功能

怎么198辑《掌机王SP》里面的某张《PSO2》的图中好像看到了中二邪王真眼六花？为什么mayuyu的解说那么卡？

广州 姚一帆

白菜：因为《PSO2》的涂鸦功能非常强大，玩家可以自由在上面进行创作，而中二邪王真眼六花就是技术人员创作的结果之一。mayuyu的解说那不叫卡，而是他的风格！

半夏：mayuyu解说很萌的，你们别黑。

胧月：Nico上有人公布一个Rachel的手绘表情超赞，酷洛洛去帮我保存一下。

酷洛洛：没看见有人发过，PSV版会自动保存玩家发过的表情的，有的话给你保存一下。

主题：抽风

看198辑《经典主题乐园》时，随便撒了一眼主题“抽风”？这个主题有意思，接着看下去发现四个游戏没有一个跟抽风有关系，带着疑问再看一下主题，发现原来是“披风”……

广东 我是穷人

半夏：好主题啊，苍穹快去找找有没有什么“抽风”的游戏。

苍穹：抽风的游戏有啊，比如《猎豹人》、《死亡火枪》什么的（望天）。

白菜：↑抽风的只会是玩游戏的人。

马修：看了看毛老师回复中的箭头，应该不是随意打出来的，故，保留之。

聚会刷微博

小编们有遇到过朋友聚在一起时却各玩各的、各刷微博的情况吗？

乐清 FFPM

白菜：没有……

阿鲁：敢！揍死！

马修：貌似这种情况在女孩子们聚到一起时比较普遍，男的很少。半夏，你怎么看？

半夏：非常多……

胧月：每次公司出游都有这样的，我自己也干过。虽说每个人都各玩各的肯定不可能，但总有那么个别人……



只言片语 最近将存了一段时间的钱花费掉买了一把YD15（吉他），准备在新的一年里好好磨砺一把。（贵阳 蛇叔一只）



LIKY的杯子

差不多半年前，LIKY的白钢杯子就一直放在公众下载机旁，春节后那个杯子又被放到了一堆废弃的电脑机箱上，而LIKY一直视而不见，马修我以为是LIKY不要这杯子了。前几天LIKY的行政部门好友把杯子拿给LIKY时才知道，LIKY一直以为这杯子丢了……



▲杯子在废弃机箱上孤零零地守望着遗忘了它的LIKY。

最牛借口

LIKY： Darkbaby给我留言：“昨天我们车间死了人本人忙着写事故报告，这是不是你见过的最牛叉的拖稿借口？”我败了。

我也是忠实读者

半夏： 我是从第47辑开始买的，我也是忠实读者啊喂。

胧月： 不能贴照片你说什么啊。

半夏： 书都在家啊亲！死沉死沉的，我大学搬宿舍都没舍得扔啊亲！

胧月： 不能露脸你说什么啊——书公司大把，敢弄个马甲上吗？

半夏： 行啊！记得给我打上注释，此人胧月，和早期小编长发形象很搭配。

阿鲁： 弄个笔名叫：全冬

胧月： 一点都不要紧，快！

半夏： 不要，你同意我就不干了。

半夏和全冬

马修正在整理“微生活”的内容……

马修： 鲁叔，妹纸说她是忠实读者套马甲放照片那次，你说的笔名“全冬”，有什么故事么？

阿鲁： 没有啊，就是半夏的反义词。

马修：（思路堵塞中）啥？

阿鲁： 半对全、夏对冬，所以半夏的笔名叫全冬——哎，我是就这么一说，你还真给登上啦。

马修： 谢谢解惑哈。

报销

酷洛洛： 我下个月买微软平板surface pro，在数码酷可以写10页评测，可以报不？

LIKY： 899、999美刀，有钱人……

胧月： 我这就提议上头取消报销制度，不要让大家恨你。

酷洛洛： 不会的，毛老师也打算买。

苍穹： 不要相信那个弃索退任亲苹果的。

胧月： 我这就去买套房，拍10页照片排满。

超页王子

半夏：《掌机王SP》超了好多撒。

苍穹： 以后超页小王子毛老师的预定页数全部×2，就是实际页数了。



只言片语 希望《灵魂献祭》能打破PSV目前的颓势。（常州 Mr.Lonely）

燃爆了

在网上订购了圣诞礼物后，本人天天往收发室跑，可是快递不给力啊，门卫老爷子都烦我的说。不过在我收到快递之余瞄到《掌机王SP》的奖品单瞬间燃了！俺的RP爆掉了！

常州 Mc.Lonely

胧月：特意翻下196的中奖名单，没看到这位朋友有中奖，难道是哪个周边让你特别有兴趣?

马修：现在的同学们还是这么喜欢留学校地址还收取邮件啊……中学时收发室阿姨的恶劣态度和被寄丢的专辑，至今想想还挺别扭的。

现实

面临着找工作，有很多事情需要处理，心里还是留恋校园生活的，很想开一个电玩店，但是现实不允许……只能老老实实找工作了。

兰州 Mars

白菜：没工作哪来钱宅电玩？多简单的道理。

马修：刚毕业先不必着急开店，多经历经历，给自己多攒些阅历、人脉和资金，日后开店会比你现在开要好得多。

197辑之你占用时间最多的游戏是哪一类?

传统游戏，一般大作我都玩，平时玩游戏的时间很多。

上海 士兵

很少玩了，高三党一枚，复习越来越紧张，不过即将到来的假期可以补一补游戏动漫的坑了。

常州 卢进

传统游戏，RPG最能磨我的时间了，两个小时玩RPG，只有半个小时玩乙女游戏了（QAQ）。

河池 眠鼠君

休息日可能会打开Kinect与老妈一起玩，平时会看看App Store有啥新货，蹲着时一般拿PSP玩《机战》、玩模拟器或者玩《黑豹2 如龙》。

汕头 Melmen

休闲游戏，《FIFA》、《山脊》以及竞技类。时间少，玩20分钟就睡了……

石家庄 刘梁

传统游戏，去年玩游戏时间最多的是《P4G》和《DQM》，休闲游戏玩得少，不知道iPad上的桌游算不算是休闲游戏?

肇庆 林宇

传统游戏，最近在补“《王国之心》系列”。

马鞍山 玮园长

休闲游戏，《动森》咯，现在热门嘛。

苏州 老总

传统游戏，还是喜欢为一款游戏停留一段时间。

兰州 党政

传统游戏，占时间最多的是《口袋妖怪》和《英雄传说》。

东莞 Magic

马修：虽然传统游戏、休闲游戏玩家居多，但也有不少朋友已经处于很少玩的怠倦状态，如果想继续游戏的快乐，见缝插针地体验游戏的乐趣，那么这个爱好依旧会长久地持续下去。

198辑之新的一年，你的人生目标和游戏计划

1.考上太奶奶希望我上的大学，努力当100天学霸；2.购《火纹》，通《火纹》，“白金”《火纹》！

太原 ZERO

好好学习，继续攒钱，玩到《未知海域》。

庄河 小尊

保持现状，身体健康。游戏人生，继续下去。认真工作拼命玩！

沈阳 赛伯拉斯

年内入手3DS和PSV。

东莞 陈铭智

冲刺好大学，补完GBA、NDS上的经典，开PSP游戏的坑。

乌鲁木齐 无为

眼前的第一要务是考上理想的大学，然后在毕业了的暑假和大学里玩遍NDS的经典游戏，买台3DS闯入次世代，顺便再重温一下GBA游戏……这样的人生，想想都要落泪了。

上海 nm酯j

入手《限界凸骑》、《闪乱神乐》、《死或生5》、《海贼无双2》和《胧村正》，压力十足啊。

南通 不吃鱼的猫

人生目标：夫人驾考能顺利通过，下半年入手小车车一辆。游戏计划：争取在2013年完美10款以上游戏。

杭州 朱建贤

PSV啊，正好它减价了！索尼你良心发现了吗?

天津 张翌伟

希望工作有加薪，或者找到更好的工作！祝福我吧！

玉林 陈海松

只言片语 儿时经典《口袋妖怪 红宝石·蓝宝石》，期待复刻！（沈阳 空の银月田）





马修：图上这位大汉颇有大金刚、库巴等“力量型马车车手”的风范。



马修：杨同学画人的动作细节非常赞，这个是信封上的啾音。



马修：帮房同学在这里刊登征友启示一则，车画得蛮漂亮的。



马修：久违的高达头了，话说我也喜欢用圆珠笔勾线条，不过我都是画着玩的没法看……



马修：这马大叔看着够胖够成熟……

你一言 我一语

世界末日最终还是幌子，我总觉得没必要开这样的玩笑吧？我不懂！

苏州 老总

马修：总有很多人需要这样的话题来调剂生活，以后再有这种传言笑笑就好。

200辑，那些已经离开的小编也要回来写寄语哦。

沈阳 A星

马修：200辑的寄语栏目，离职的编辑都被请来齐集一堂啦。

小编们，还记得我吗？我就是以前那个支持《掌机王SP》，每辑必回、甚至因为《掌机王SP》和老爸大吵的最忠实读者——于永川。

海口 于永川

马修：当然记得，不过碰到观念之争的时候，尽量服软后化解矛盾啊，跟家长斗气可是很不明智的哦。

补了《FF零式》，真心被感动了，只是SE做掌机《FF》怎么老要主角便当？

杭州 奕星

马修：目的很简单，因为给人印象更深刻嘛。

成功让班上一个人买入PSP-3000，成功让班里另一人和我一起存钱买PSP-3000，等过年时，我买PSP-3000的钱就存够了！

成都 水莲下的鱼

马修：年过完了，你们PSP联机三人组应该凑齐了吧。

2012年12月21日什么都没发生太可惜了！虽然在21日23：59我手机欠费了、家里停电了……

成都 Kiririn

马修：你那竟然还真在21日发生事情了……

实习中没活时玩游戏，被炒了……

广州 洪哥

马修：重新找个工作吧，这里也提醒大家，并不是所有公司或上司都允许闲暇时候可以玩游戏的，入职前先了解下公司制度可以在日后避免不少麻烦。

一直有种不买3DS游戏不买PSV就会跟不上《掌机王SP》步伐的感觉，但是，玩游戏的时间越来越少了……

宁波 马路

马修：根据经济能力量力而行啦，不过可以先确定一个目标，3DS和PSV，你更喜欢哪个呢？

和机友商量好要一起买《终极军团》，但我的3DS在老师那……我发誓以后再也不手贱了。

天津 板栗

马修：被没收了么，于是你同学只好单练了……

2012不是真的，好讨厌，亏我还买了整套的逃生装备……

天津 JK

马修：如果真有地震海啸什么的，一般的逃生装备根本无济于事，以后说不定能用上呢，而且那些逃生装备就算日后用不上也不过损失俩钱，好好活着才是最重要的啊。

稿费待确认通告

以上作者及其熟人，看到该公告后，请作者本人尽快用Email联系我们，提供您的邮编、地址、收件人，如需转账请提供卡号、开户银行详细名称（如：XX银行XX分行XX支行）以及开户人姓名，以便我们尽快为您发放稿费及样书。超过24辑的未在此通告中刊登，如有稿费长期未到帐请发邮件联系。Email地址pgking@263.net。

笔名	刊载辑数	刊载栏目	文章标题
小乌丸	193	玩家点评	逃脱冒险 旧校舍的少女
Tom.Lv	191	玩家点评	无瑕传说R
凯文	190	自由谈	多年以后

只言片语 考得脑子里除了考试就是考试，什么都想不出来了。（贺州 栖猫）

厦门 时间的魔术





昆明 BOSS

马修：这胡子，这发型，这口红，这胡茬子……

马修：整理回函表时，正好得知了《灌篮高手》要继续播放的消息哎。

珠海 柳叶潇风



马修：这萌物看到了眼前的箱子在移动么？

马修：这强壮的智能手机，一看就抗摔性极好。

天津 暗影之刺

马修：看不出什么作品的我就不现眼了，但画风真心赞。





上海 裴天奇

汕头 Melmen

马修：虽说是蚕豆眉加香肠嘴，但最关键的眼睛还是给萌系数加了不少分。

第三天

继攒钱入了一台3DS后，我又成功说服同学入了一台二手3DS，买了两张《MH3G》打算联机……谁知第三天，同学的3DS被掰成了两半，尸体被扔进了垃圾箱，卡带还在里面。我说：“你怎么不去拣机器？”他说：“我不好意思……”

大庆 Toxic.Po

马修：这可怜的孩子偷偷买的机器吗？被发现后明显应该果断上交啊、先保证机器安全，以后再想办法嘛。

胧月：太有钱了，不该买二手。

苍穹：怎么也得把SD卡、游戏卡带和触控笔给捡回来啊。老话说：“死要面子活受罪。”

白菜：你这是要我们推理第二天发生了什么事？

阿鲁：没有过程的故事不是好故事，请问3DS是怎么被掰成两半的？

只言片语 大连续考试时间就要来了，不过好像不能从完成的考试身上挖出回复药G来呀……（乌鲁木齐 卡尼·多玛特）



《灵魂献祭》的发售又引发了编辑部内的一阵联机热潮了，这种景象只有在《怪物猎人》发售时才能见到，某编说了一句经典话：“全国销量领先的狩猎游戏现已改名为《灵魂献祭》，正宗好游戏好声音……”当时就让众编笑喷，话说这游戏联机真的很爽，相信试玩版时大家就能体会到，大家不要错过。下面来看看本辑的问题。

PSV的游戏存档如何备份？如果我要换记忆卡了，如何将一张卡的内容全部传到另一张卡上？

大连 张良军

首先要明确PSV存档保存的类型，分为两种，一种是保存在记忆卡中，如《未知海域 黄金深渊》，一种是保存在游戏卡内部，如《忍道2》、《忍龙》。对于前者，利用“内容管理”可以将PSV的游戏存档备份到电脑或者PS3中，需要注意的是，存档无法单独备份，必须和游戏资料一起备份（也就是直接选择备份PSV游戏时会连同该游戏存档一起备份），而对于存档保存在游戏卡内部的游戏来说，此法无效。那么还有一种备份存档的方法就是利用PS+，PS+会员可以将游戏存档备份到网上空间，对于以上两种类型的存档都可以备份。将一张卡上的内容全部传到另一张卡也是利用“内容管理”程序，先将老卡的内容全部备份到电脑或PS3，然后将新卡插入PSV，选择恢复便好了。



▲存档保存在记忆卡上的游戏，会在卡盒正面注明需要记忆卡字样。

PSV游戏的联机码是怎么一回事？干什么用的？

Email 维塔

联机码就是让你能上网和联机用的，某些PSV游戏必须要你输入了联机码才能上网联机，这是厂商为了防止二手游戏所搞出的一招。但并非所有游戏都有这样设定，目前主要是索尼自家的第一方游戏，像《小小大星球》、《灵魂献祭》等都带有联机码，会印制在盒内说明书上，玩家登录PSN输入这组密码后，就能正常联机了。联机码只能使用一次，使用后会绑定你的PSN账号，以后你即使将游戏卖给他人这个联机码也是不能用的。不过联机码是可以重新购买的，售价900日元，买了二手游戏的玩家只要重新到PSN购入该游戏的联机码便能正常上网联机。需要注意的，只有实体版才需要联机码，下载版游戏不需要，因为下载版在下载时已经绑定了你的PSN账号，你也没法将下载版当二手卖给他人。另外就是，联机码会严格区分地区，港服游戏联机码只对应港服，美服对美服，日服对应日服，像购买了港版日文版游戏的玩家，如果想用日服PSN联机可能就会悲剧。

只言片语 《灵魂献祭》有中文版吧，我最支持它！中文要支持的啊！（南宁 卢尚拓）



▲重新购入联机码要900日元，怎么都感觉是厂商在对二手游戏抽税（笑）。

如果《MH4》出了，会出官方中文吗？神游3DS XL有可能玩吗？

东莞 Magic

《MH4》出官方中文版的可能性微乎其微，毕竟以往来看神游系列掌机的游戏大都是第一方作品，想玩的话还是老老实实等日版吧。不过如果出了官方中文版的话，神游3DS XL当然可以玩。

《初音未来 女歌手计划f》中称号70和98怎么取得，我大姐（MEIKO）已经用了100+次为什么称号还没有取得？莫非是BUG？

苏州 血祭狂歌

70称号是在编辑模式呆100小时，建议采用橡皮筋固定摇杆的方法刷取，不过对机器比较有害。98称号是取得全部称号后自动获得。和MEIKO相关的称号是31、32分别是使用MEIKO完成节奏游戏50、100次，目前没有BUG报告，经测试也能正常取得该称号。

《MHP3》如何达到HR6？我现在7星的单怪任务都打完了，可就是不开。

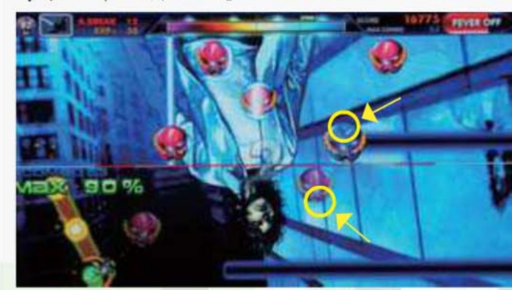
辽宁 付伟健

HR5到HR6的关键任务中有一个打双怪的“大口に挟まれて”，内容是讨伐两只潜口龙，有可能你是漏了这个。

最近玩PSV的《DJ Max》时发现了个BUG，打Forever的CLUB模难度时，有个地方必定会掉，怎么破？

杭州 音游小子

你说的应该是跨屏蓝条和红点靠得很紧那个地方吧，其实这个并不是BUG，而是屏幕特性所致。由于蓝条和红点距离的距离较近，因此当按住蓝条的时候再去点红点，屏幕会误判为你按住和点击的是同一位置。解决的方法有两个，第一就是采用背触屏的游戏方式，这样就一定不会出现点不到的情况，如果一定要用正触屏的玩法，就需要注意一下手法，也就是按蓝条的手指稍微上移，戳红点的手指则稍微下移，这样就不会掉了。同样的情况在Kung-Fu Rider的CLUB难度、Brand New Days的最高难度（只能在第九个组曲Sound Lab里面玩到）等歌曲中也会出现。



▲两个手指的按键位置如图中箭头所指位置。

小编们，你觉得我应该买日文版的《灵魂献祭》好，还是等中文版发售再买好？

中山 沈晖

这个还是要看个人吧，如果想早玩早享受的话，个人比较推荐买日文版，因为距离中文版发售还有一段时间呢，搞不好中文版发售时，热潮都已经过去了……当然，如果想有更好的游戏体验，无疑中文版是最佳选择，不知道同学你是否介意两个版本都买下来呢（笑）？

PSV会降价么？现在的破解情况如何？

成都 龙少

这问题真是问得是时候，刚刚PSV宣布降价，无论3G还是Wi-Fi版都是19980日元，不过注意，目前公布降价的只有日本方面。港版和美版尚未有宣布降价的消息，可能还需要一定时日吧。至于破解方面，早前系统版本的PSV可以借助个别游戏运行自制系统，从而运用PSP的ISO，不过官方的防破解工作也做得十分迅速，一方面更新固件版本封堵漏洞，一方面将PSN上相关的漏洞游戏全部下架。至于可以用来破解PSV的游戏方面，黑客目前还没有新的公布。

只言片语 竟然真的刊登了我的投稿！当场在公交车上石化，阅读数遍，我会继续努力！（沈阳 赛伯拉斯）



生活中的每一个瞬间都是值得纪念的，你想和大家分享你生活中精彩的瞬间吗？你可以将它拍摄下来，和个人资料一并用Email发至pgking@263.net，或者来信"兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）"，调查表发生了一点小变化，填写时请稍加留意。等到你在交流空间栏目中露脸时，所有的读者都能看到那个与众不同的你！

※友情提醒，小编不会以任何形式找读者索要银行卡密码、金钱、物品等，如遇到此类事件请自行回避。

郭云涛　昵称：老头

性别：男　年龄：19
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《生化》、《MHP》
地址：云南省安宁市黉学路48号10幢1单元302号
邮编：650300
Email：15969445259@139.com
电话：15969445259
想说的话：身边的机友们都转正了，看来我的转正之路不远矣！

梁恺杭　昵称：兔斯鸭

性别：女　年龄：14
拥有掌机：3DS
喜欢的游戏：《MH3G》
地址：广东省汕头市金平区泰安华庭东区2幢1601
邮编：515041　QQ：643049497
Email：643049497@qq.com
想说的话：新年万事如意！

尹一帆　昵称：游戏王

性别：男　年龄：21
拥有掌机：3DS、PSV
喜欢的游戏：《MHP》、《战神》、《生化》
地址：云南省昆明市五华区大普吉同心路46号
邮编：650102　QQ：757793358
Email：757793358@qq.com
想说的话：在部队无电话，留个PSV的ID吧：Yin_Yi_Fan。

许飞　昵称：浪射的9号半

性别：男　年龄：27
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《MHP》、足球游戏
地址：河南省开封市禹王台二营东街30号付2号
邮编：475003
电话：13044785406
想说的话：为了游戏，保重身体。

叶皓剑　昵称：小肥鼠

性别：男　年龄：23
拥有掌机：PSV、3DS、PSP
喜欢的游戏：《口袋》、《动物之森》
地址：上海市浦东新区惠南镇福汇新村87号501室
邮编：201399　QQ：499936806
Email：499936806@qq.com
电话：13761084555
想说的话：看完《掌机王SP》填写回函表是多么幸福的一件事！

只言片语　稻船敬二，PSV在日本就靠你的《灵魂献祭》了！（宁波 稀幻）

康煌杰
昵称：康康

性别：男　年龄：16
拥有掌机：PSP、3DS
喜欢的游戏：《高达》、《口袋》、《初音》
地址：福建省泉州市丰泽区西郊忠堡路88号
邮编：362000　QQ：992636618
Email：992636618@qq.com
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！也希望我中考能去理想的高中吧！

王振华
昵称：华仔

性别：男　年龄：17
拥有掌机：PSP、3DS、PSV
喜欢的游戏：《伊苏》、《传说》、FPS类
地址：安徽省芜湖市镜湖区造船新村14#楼3-7
邮编：241000　QQ：1520434465
Email：1520434465@qq.com
电话：13855303278
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好，也希望能有越来越多的“机友”！

杨旭冰
昵称：宅光必杀

性别：男　年龄：18
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《战神》、《初音》、各种RPG
地址：浙江省台州市黄岩区瓦瓷窑村158号
邮编：318020　QQ：1712738955
Email：943991880@qq.com
电话：15988912384
想说的话：享受游戏，而不是为了游戏而游戏……

邓天禹
昵称：16X

性别：男　年龄：17
拥有掌机：暂无
喜欢的游戏：《伊苏》、《英雄传说》、《深爱》
地址：广西南宁市宾阳县黎塘镇工业瓷厂8栋三单元
邮编：530409　QQ：736390417
Email：736390417@qq.com
电话：13457167147
想说的话：你以为我会告诉你我在YY《深爱》吗?

王启铸
昵称：豆腐

性别：男　年龄：18
拥有掌机：PSP、iDSL、GBA SP
喜欢的游戏：《战神》、《逆转》、《幽灵轨迹》
地址：广西桂林市平乐中学354班
邮编：542499　QQ：645482285
Email：645482285@qq.com
电话：0733-7883918
想说的话：我真的只想中个手柄而已啊。

陆晨
昵称：Evil

性别：男　年龄：32
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《生化》、《战神》
地址：天津市南开区玉泉路玉泉里2-9-102
邮编：300073　QQ：54493478
Email：Evil238@163.com
电话：13920695585
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

黄凌宇
昵称：休

性别：男　年龄：16
拥有掌机：暂无
喜欢的游戏：《口袋》、《火纹》、《FF》、《洛克人》、《恶魔城》
地址：上海市徐汇区漕东路漕溪一村28号甲502室
邮编：200235　QQ：715233006
Email：715233006@qq.com
电话：021-64688892
想说的话：《暗影之王》应该属于外传吧……《恶魔城》正统续作何时出啊。

小编寄语

苍穹

◎《掌机王SP》第200辑终于到来，这本由许多业内前辈和读者们共同构筑起来的掌机游戏专刊走到今天实属不易，一路之上感谢有你！

◎本辑也是个人转正后以“苍穹”之名参与的第61本《掌机王SP》，来到编辑部转眼间就已接近3年。不过看着那么多从《掌机王》时代就开始支持的读者们爆照，我还妥妥的是个新人啊。

◎200辑特刊的制作期间工作量大、各种加班并不可怕，可怕的是LIKY老大总是拿着台摄像机，不知道什么时候就突然开机猛拍一阵，吾等没见过大场面的小人物顿时就不知所措了（orz）。

Juxi（美编）

◆最近家人迷上了甜酒汤圆，总是隔个几天就要买材料回家做，以前爸妈没在的时候在夜市上买过一次，看起来跟个清水没两样，实在难吃，从此以后也没在外面再吃过了，现在想来，还是自己动手丰衣足食。

◆跟小外甥通电话的时候，老妈嘱咐他要好好吃饭，这样才长得高、长得帅，将来就有女生喜欢他、愿意嫁给她了，没想到他却回答说：压力太大，娶老婆要办婚礼，结了婚就要生BB、养BB，以后也要上学，还要给老婆买衣服、鞋子什么的……好吧，压力确实是很大……

咕噜（美编）

◆找齐200张《掌机王》的封面还真不件容易的事情，好在有热心的网友上传了200张封面在贴吧里，还真省了不少查找时间，但还是有100多张的封面质量欠佳不能直接用，最后还是在编辑部里翻箱倒柜把它们都找齐了。

◆在扫封面图的过程中还时不时翻看了一下很早以前小编们写的“小编寄语”有一条印象最深刻，某小编在送女友回家的路上遇到“牛氓”，还上演了一段英雄救美的故事。呵呵！猜猜是哪位小编？

胧月

★《西游降魔篇》看完，因为是星爷导演的片子，所以谈不上“失望”。一些笑点设置得不错，适合画四格。

★相比花たん的前几张碟，《Primrose Flower Voice》没有一听就跃然而出的惊艳曲目（也可以说Ani Song风锐减），不过大部分都很耐听。这次虽然提前知道了作曲阵容，但为了不戴有色眼镜，欣赏前没有将作曲者与歌对号。听完以后再看，最喜欢的《Message》果然是doriko的手笔。

★原本是冲着宫崎葵去看了《狼的孩子雨和雪》，没想到正中本人弱点，是这几年看过少有的感人但不郁闷的动画电影。（细井的《跨》和《夏》虽然也好看，但不太对我的频道。）隔天推荐半夏去看，没料到她说早下好了，怕虐心不敢看，我催促道这片子不虐快看吧，半夏又问“你看哭了没”……冷无缺在此给大大跪了。

阿鲁

■半个月的时间里看了《霍比特人》和《西游降魔篇》，两部电影都是前传性质，《霍比特人》无论场景还是节奏都非常优秀，完全没有在看《指环王》前两部时打瞌睡的感觉。至于《西游》嘛……我只能说特效做得不错。

■由于在家乡的时候沉迷上了街机的《DJ Max 旋风3》，回到深圳后第一时间找到了有机台的游戏厅，趁着上辑不太忙的空闲去疯狂了几把，估计在一段时间内，我的休息时间都会泡在这款游戏上了。

sienna（美编）

◆妈妈来深圳了，从此我过上了幸福的日子，每天都能吃到妈妈做的爱心料理，就像在家一样，深深觉得妈妈在哪，家就在哪里，妈妈我爱你。

◆妈妈是第一次来深圳，她到现在都没有坐过地铁也没有坐过飞机，现在我只想周末有时间就带她到处走走，她辛苦了大半辈子，是该好好的享受生活了，不想让她再操心了。





马修

◆在《掌机王SP》迎来了200辑，这是2004年2月时背着行李衣服、憧憬梦想却又担心无法胜任而给自己想了后路的本人无法预料到的。谢谢各位读者朋友们一直以来的支持！

◆比起100辑时，网络对传统媒体的冲击明显更大了，而“做网络上没有的东西”这话也和“炒股票高买低卖”一样属于空架子话，关键是具体要怎么去做。可喜的是，作为读编负责人的本人，总是会在整理调查表时看到新的朋友们。

◆本人打游戏习惯于把刷的要素放在最后，结果是刷的时候刷得想吐、而终于刷出来了为了不让辛苦刷出的东西直接落灰，又陷入无所事事的踩关——毕竟整个游戏已经收尾了。之前打的《战国无双3Z》和现在玩的3DS《口袋迷宫》都出现了这个问题，唉。

◆“刷”这破系统到底是哪个偷懒的制作人发明的啊……

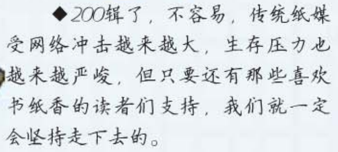
白菜

□表姐挑了个良辰吉日回老家办婚宴，可苦了咱们这些奔波在外的人。为了配合早已定好的日子，白菜不得不为了一个本辑不上的攻略而开始久违的连续熬夜生活以提前完成任务。“看似宽松实则紧张的行程原来就是这么回事啊！”在掐日程表时白菜总是禁不住如此想道。

□宿舍又要搬了……来编辑部三年搬三次，算上帮别人搬家共四次，真是太不爽了。现在我一个安安心心租房的房东怎么就那么难呢？

□老朋友翻出了近十年前大家在一起玩游戏的视频。看着屏幕中年轻的自己，虽然嘴上说着还算抓住青春的尾巴，但心里的确有些百感交集。不知道下一个十年看到这些视频，又会是怎样的感受？

LIKY



◆200辑了，不容易，传统纸媒受网络冲击越来越大，生存压力也越来越严峻，但只要还有那些喜欢书纸香的读者们支持，我们就一定会坚持走下去的。

◆最近在想一个问题，《怪物猎人4》突然从3月大幅延期到夏季，会不会是因为任天堂的原因，到了夏天任天堂突然甩出个3DS新型号，屏幕改进、双摇杆、新功能，然后与《怪物猎人4》同日发售……嗯，太有可能了。

◆《灵魂献祭》的网上联机部分不得不让人赞一个，流畅，很少掉线，对于这样一款强调多人联机的游戏来说这很重要，希望《怪物猎人4》也能做到这样的地步。

酷洛洛

★发现写网游攻略真是一个无底洞，怎么写都写不完，各位看见本辑《梦幻之星在线2》的攻略其实只算基础，要深度研究的东西，其实还有许多……

★看完外媒对Surface pro的评价，不太好，尤其是散热问题，加上最近我看上了微星的G60，难道我还是换台游戏本比较明智？

乌冬

◆《西游降魔篇》没鼓吹中的那么好看，剧情编排毫无亮点可言，而搞笑手法大部分又是借鉴以前王晶时代的片子，惟一能拿出来说的只有电脑特效做得还不错。看来星爷还是比较适合当演员，不适合当导演。



◆老妹最终决定买港版的iphone 5，但不认识人，结果又是我托人给她从香港带了一部回来，然后到手的机器还没捂热就给她寄过去了，到头来出钱出力都是我……好吧，哥也是有过iphone 5的人了。

半夏

★上辑的“万花筒”月姐姐猜测雪初音我一定会买，结果还真让他给猜中了，不过今年WF意外地省钱，除了雪初音就只有绝望的再版比较抢眼球了，绝望断货那么久终于再版也算了却一桩心愿了。

★一直都很喜欢蝴蝶蓝的小说，最近终于跳进了《全职高手》的大坑，几个角色都很有趣，各种手速神技看得人眼花缭乱，目前比较喜欢黄少天，话痨属性太可爱了，但是还没看到1/3，据说后面角色会更多，更好玩，略期待啊。

★前几天终于找时间刷掉了《霍比特人》，果然电影院有不一般的魔力，能让我这个非《魔戒》粉也看得津津有味，这一次轮到我威胁爸妈要剧透他们了，哈哈哈。

澄香（美编）

☆三月的深圳真是春暖花开，上班的路上开满了深圳市的市花簕杜鹃，于是顺手拍了几张，看到这些颜色漂亮的花一天都有好心情。



阿鲁
又到了每月一度的吐槽时间了，这次的主题都跟“过去”有关，大家把思绪都回到若干年前吧。首先是来自张建宁读者提出的问题，他想知道小编们在学生时代的假期里是怎么“爆发”的？

胧月
什么叫爆发？

阿鲁
可以理解为玩得很疯狂的事吧。其实这个问题得分两方面来说，那就是寒假和暑假分别是怎么爆发的。

半夏
我的假期都是很平静的……就是睡觉。

胧月
暑假会去野炊，有一次嫌生火太麻烦，直接把汽油倒在鱼身上点火烤，反正我没吃一口。最后吃完的人说打个嗝都泛汽油味。

阿鲁
额……我想问的是，你们哪来的汽油啊？

半夏
加油站？

胧月
不知道，反正有，家里带出来的。

阿鲁
我去，那年头就有汽油用，高富帅啊！

酷洛洛
寒假放鞭炮把垃圾池烧着了。

阿鲁
说到垃圾池……我一下就想到我们跑到厕所去放鞭炮的事了……之后的事嘛就不细说了。

白菜
你们这是搞暴动的节奏啊。

半夏
我小时候也放炮，不过是把炮折断，变成烟花的样子。

胧月
这事我也干过，还把火药倒出来自制小火箭。

阿鲁
我小时候在寒假经常和一堆人玩“鞭炮仗”，两拨人拿着各种各样的鞭炮，互相攻打，占领对方的地盘。虽说现在想起来非常危险，不过当时玩得可高兴了，而且还曾被我表哥将鞭炮扔到过我衣服里面……还好装甲比较厚（衣服穿得比较多），没炸穿。

马修
话说这里面只有我把鞭炮留到暑假玩么？

胧月
我们一年四季都能买到炮，不用留。

sienna
小时候看到男生放鞭炮，我就躲得远远的。

马修
我是把春节的鞭炮留到夏天，然后抓一罐头盒毛毛虫，最后塞个大火力的鞭炮点着……

阿鲁
炸小动物这种事我也可耻地干过……至今我还一直觉得对不起一种名为“四脚蛇”的生物。

LIKY
好像都干过，以前隔壁用老鼠笼抓到一只老鼠，然后买来“雷鸣”这种大威力的炮导进去炸，现在觉得好残忍啊。

阿鲁
我去，雷鸣啊……那个东西可以炸鱼的，我记得那东西引线超长的。

LIKY
没那么夸张，小点的雷鸣，一个手指长。

阿鲁
我当时操作的是大型号的，打仗的时候经常会发现对方扔过来的雷鸣引线还有很长，然后我又捡起来给扔回去……各种节约“子弹”有木有。

半夏
你们都太可怕了…… 果然睡觉才应该是假期首选。

白菜
熊孩子系列话题啊。

阿鲁
以前我哥玩一种名为“魔术弹”的玩意，就是很长一根可以拿在手上，然后一颗颗烟花会喷出去那种东西。

马修
魔术弹啊，我们那叫“吐豆”，貌似能当信号弹用，发射得很高的。

苍穹
喜欢玩冷兵器的表示只能默默围观。

半夏
苍穹小时候扛大刀？

苍穹
我都是拿本书角落里蹲着读的。

阿鲁
冷兵器我们一般是夏天玩的，那时候不是有那个打BB弹的枪么，夏天的时候我们就玩那个东西。

白菜
夏天跟人玩过一次BB枪大战，当时晚上9点，路上还有不少行人，真亏他们没有被乱枪打中。

阿鲁
其实还真挺危险的，当时什么防护设备都没有，很近的距离都在乱开枪，

打中眼睛绝对是不好玩的事。

胧月

活这么大真不容易，差点就见不着你了。

苍穹

水枪这种小规模杀伤性武器鲁叔都不屑一顾啊。

半夏

夏天的图书馆有空调，小时候最喜欢去图书馆翻漫画了，我在那看完了一套《幽游白书》。

马修

我小时候夏天基本也就俩娱乐：上山抓虫和在家看书，但看不着漫画和武侠……家人不给买。

半夏

租啊，5毛钱一本。

马修

我假期没有零钱的……

阿鲁

暑假抓虫也很好玩，小时候每年暑假都要跑到我婆婆那里去，那里环境非常好，什么虫都有，于是果断带着竹竿、网子什么的就出发了。

马修

貌似南方的虫子比东北要丰富些？我看竹节虫、锹形虫、独角仙这些都在南方才有。

胧月

别说，鲁叔长得跟《我的暑假》主人公还比较像。

马修

鲁叔比《我的暑假》主人公眼睛大。

苍穹

你可别（4声）扯了，鲁叔不会骑脚踏车。

阿鲁

我小学6年级的时候曾经学会了骑自行车的，不过现在又不知道怎么骑了……当时学骑车的时候被摔得那叫一个惨啊，脚上全是疤。

苍穹

这个时候只要笑就可以。

阿鲁

额……下面是来自东莞的陈铭智和来自宁波的陆廷宇提出的问题，两人都对小编们怎样处理压岁钱很感兴趣。

胧月

现在还有压岁钱这东西?

阿鲁

可以说小时候嘛，也可以说收儿子的压岁钱的事嘛（咕噜），还可以说给压岁钱的事嘛。

苍穹

压岁钱必然上缴"国库"啊，毫无疑问。

马修

客人一走，压岁钱就被家人收去，初中时候倒是可以留着些了。

白菜

据说有些地方只要没结婚，就可以一直拿压岁钱。

咕噜

广东的习俗真是这样，结婚了要给没结婚的的压岁钱。

苍穹

继TGS之后，我又吃了地域的亏么！岂可修！我要删号重练啊！

胧月

我们是工作以后就没压岁钱了。

阿鲁

我们是毕业以后就没有了，不过我还是拿到了工作前。反正我的压岁钱大部分还是都能拿到手的，小时候有了压岁钱第一件事就是去买鞭炮。

白菜

联动你妹啊。※1

半夏

我们这都是看亲戚心情，这几年我不在家亲戚们看我分外顺眼，这次回去捞了好多压岁钱。

阿鲁

我去，你现在还能拿压岁钱啊！你都几岁了啊？还压?

半夏

能啊，天津都是看亲戚心情的，我姐姐30多照样拿啊。

苍穹

令人发指啊！丧心病狂啊！

白菜

令人发指啊！丧心病狂啊！

半夏

而且和南方不同，天津最少也要100起，不像广州那边10块、5块。

白菜

我发现跟你们这些土豪无话可谈。

苍穹

于是毛老师默默地掏出了手机，开始《逆转三国》。

阿鲁

土豪毛老师你别想转移集火点！

白菜

压岁钱当年对我来说就是预支一个寒假的零用钱，而且还是经过父母计算的，拿得一点实感都没有。

阿鲁

下辈纸我要投胎到天津。话说我都给了N年的压岁钱了啊！

半夏

都说了，看亲戚心情，鲁叔你这样的……你认为你能拿得到?

阿鲁

我肯定能拿到啊，叔叔阿姨们可喜欢我了！

胧月

阿姨杀手。

半夏

我不行，小时候起就很宅，不爱说话，嘴也不甜，小时候拿钱可少呢。长大后离家远，大家忽然都追忆起我来，一个个对我都灰常好。

胧月

追忆……什么时候缅怀?

苍穹

追忆篇、星霜篇，走悲情路线果然有好处啊。

阿鲁

对啊，你看你现在知名度多高，都快赶超我了。

半夏

不急，明年情况就不一样了，明年侄子侄女们都能抱出来了，我又能继续发动隐身了。

阿鲁

我发压岁钱的时候，每个红包里的钱都不一样的，然后拿给弟弟妹妹们选，然后看他们得瑟或者失落的表情，可好玩了。

胧月

从五毛到五块不等?

阿鲁

拿到五块你得瑟个给我看？你先得一个，然后再瑟一个。

※1 白菜说的联动是指阿鲁将压岁钱这个话题和之前放鞭炮的话题进行联动。

《吐槽记事簿》诚征话题！

《吐槽记事簿》诚征话题！只要是大家感兴趣，希望小编们进行讨论的话题，都可以写在回函表上。每辑栏目小编们都会选取回函表中有意思的话题来进行讨论。只要你提供的话题够水准，够有新意，就很有可能成为小编们的谈资哦！

掌机王

栏目主持：马修

大家好，欢迎来到“掌机王自由谈”，在看了200辑特企中的“我与掌机王”后又翻到这里会不会有些小惊讶呢？毕竟在刊载形式上都差不多，而这里刊登的依旧是大家专门对游戏的评价以及讲述游戏人生的地方。大家也一起踊跃投稿参与进来吧！

自由谈





文 X

英雄的传说，人生的轨迹

《英雄传说》的“《轨迹》系列”自第一作《空之轨迹》发售至今，已有差不多7年时间了，而最新作《闪之轨迹》也已公布。笔者玩这个系列的时间还没够7年，也就2年多而已，但这一点也不会妨碍我对这个游戏系列的热情和感悟——就算是有妨碍，也没用！

一、空之轨迹



刚开始接触这个游戏是在2010年的暑假，当时正好初中毕业，接着开始了一个完全没有作业负担的长假。就在这时，我对自己长时间玩的那款网游失去了兴趣，失去目标的我只好在网上找些新游戏来玩，但现在的网游对配置要求太高了，让笔者还不到1G的内存无可奈何。于是就开始搜索各种低配置要求的单机游戏，最后找到的是《伊苏F》。没错，是《伊苏》，但我绝对没有跑题，所以还请继续看下去！

《伊苏F》作为A·RPG还是比较容易打通的，我仅花了三天时间就通关了，此时我突然想到，在百度帖吧里找攻略的时候经常听人提到《空轨》，于是就去找了一下，当晚连夜下载。第二天，我的“轨迹”开始了。

相对于现在《零轨》和《碧轨》的迷宫而言，《空轨》的迷宫不是难了一点半点，开始时我连自己家那条小路都走不出去（此为笔者自己问题，实际上不可能走不出去）。尤其那个迷雾森林，笔者觉得《空轨》里面这个迷宫是最难的了，其中弥漫的雾气一定程度上阻碍了视野，而且在《空轨》里还有后面《零轨》没有的视角转换系统，有时找不到路。转转视角后再走走，就发现自己跑到入口那里去了……视角转换系统很大程度上迷惑了玩家的方向感。

那个时候发生过很多回想起来会觉得好

 本栏目仅代表作者观点，与《掌机王SP》立场无关。

笑的事，我在玩《空轨》之前几乎没玩过回合制游戏，而对于这种可见遇敌的，我一直认为练级太麻烦，一路上几乎没怎么打过怪，一直到终章还不到40级。最有趣的是我根本不知道怪物有抗性这种东西，在卢安市最后一战我一直用约修亚的“胧”去砍两只怪，在无数次失败后终于放弃，改为了正常的战斗模式。



其实一直到《FC》终章为止，我一直都觉得《空轨》的剧情有点老土的，但当《FC》的结局一出来，《SC》开头出现的“蛇”和庞大世界观一下子就把我吓到了，在如此复杂的世界观中居然还能让玩家清楚明白，真心佩服Falcom。而在《空轨》的三部曲之中，我最喜欢的人还是凯文，其次是剑帝，再就是约修亚。也许是因为自己过去也有点悲伤的事，所以才会喜欢上有类似遭遇的三人吧。

游戏的耐玩性太高了，我一直玩到新学期开始才到《SC》终章，后来靠周末的时间才慢慢消磨掉《SC》。不得不说，最后方舟崩坏时小艾和小约两人的吻剧太感人了！不过这么煽情的戏就被剑圣老卡跑出来破坏了……

在学校辛苦一段时间后，终于迎来了十·一黄金周，当时我《SC》才刚通关不久，这样的长假里别人都去这里那里玩，我则宅在家里打《3rd》。《3rd》的剧情比起前面更加长，而且在这里面凯文的真实身分和过去也一并揭密，在卢洛克里众人遭恶魔攻击、莉丝被打伤时，凯文解放圣痕的那一刻，我明白了莉丝和众人在凯文眼里的重要性。最后在炼狱的尽头，面对“白面”怀斯曼的暗示，凯文最终决定不再逃避，克服了自己背上的圣痕，克服魔枪，真正地掌握了自己的力量……

二、零之轨迹



我最开始是玩的《零轨》是买的欢乐百世的数字版，因为当时没有PSP，不得不说，《零之轨迹》是Falcom的又一成功之作。

其实在《零之轨迹》发布不久后人们就已经有了各种猜测，以开头的罗伊德那个梦以及纪娅的真实身分作出了一个结论：纪娅拥有操纵时空的能力，在救了罗伊德一行人之后便失去记忆。

他们的猜想是正确的，《零轨》中有过一幕，就是第四章大家在离开医院时缇欧晕倒，然后在医院内缇欧告诉了大家自己的过去，那一瞬间，我真的有种想哭的冲动。又觉得自己似乎受到了启发——罗伊德他们的人生性质是一种“读档重来”的方式；但我们的人生呢？我们没有纪娅，也不能像游戏一样读档重来，那么我们是否有珍惜着每一天每一秒呢？至少我不敢说有。

三、碧之轨迹

在接下来的《碧之轨迹》中，一切都揭晓了，其实我觉得《碧轨》的剧情进度有点快，不然会是很完美的。虽说一切的一切在这里结束，但总的来说，此时的坑又被开得更大了。来说坑又被开得更大了。嗯，先抛开这些煞风景的事，来说说剧情。

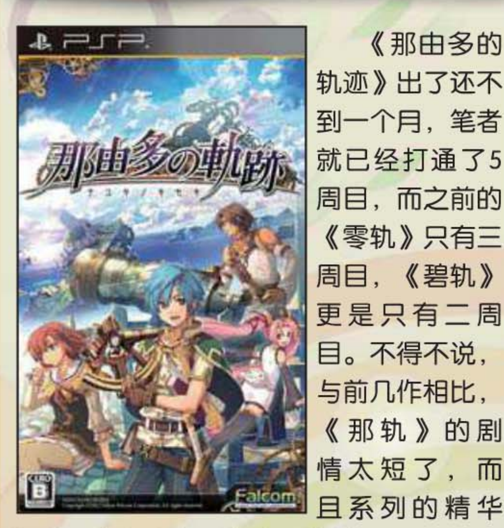
关于凯文，这位不良神父在《碧轨》中再次登场，当然还有莉丝。大家很快就发现，在《3rd》中还是异端制裁者的凯文到了《碧轨》中变成了千之护手——这是在影



之国后为了继承姐姐的遗志而改的，最后释放圣痕的圣痕炮也进一步说明，和《3rd》开始时相比，他确实变了。

剧情的最后，众人在完成各自的任务后离开了克洛斯贝尔，但克洛斯贝尔却被帝国所控制。这里就借一下之前《掌机王SP》里某人的话：对于这个结局真的略有不满，如果他们借助至宝的力量，那就不至于变成这样，而且克洛斯贝尔的独立也并非坏事——在后来的克洛斯贝尔解放一战中，不知有多少人死去了，与其这样，还不如无人死亡的结局比较好。

四、那由多的轨迹



《那由多的轨迹》出了还不到一个月，笔者就已经打通了5周目，而之前的《零轨》只有三周目，《碧轨》更是只有二周目。不得不说，与前几作相比，《那轨》的剧情太短了，而且系列的精华部分“支线任务”也变得简单和无趣。

当然，抛开设定不说，从剧情来看还是不错的；而和前几作比较来看，感觉《那轨》的剧情路线其实和《伊苏》十分相似——这里也顺带一提，笔者日语水平太差，对剧情本身不予评论，以免发生因误解剧情而产生的问题。

不过在此笔者还是更希望《轨迹》新作会恢复到以往的形式，而不是这种快餐式的游戏。

五、人生的轨迹



关于“《轨迹》系列”就说到这了，从初期由PC向PSP平台移植，到现在从PSP向PC移植、乃至即将到来的PSV、PS3双平台新作，《轨迹》在掌机上也是经历了从探路到安家到继续大步前进的过程。回顾一下，不难发现“《轨迹》系列”的每一位主角最初都是平凡不已的普通人物，但他们各自怀揣梦想，有自己想守护的东西，为了梦想而奋斗，逐渐地，他们成为了自己心目中真正的英雄。反过来想，我们的人生是否也可以呢？答案是肯定的。相信观看的各位也都是社会中的平凡大众，但平凡的人也可以做出了不起的事！

那么在这个《轨迹》游戏杂感的结尾，我就索性说出我作为一个普通人的想法：在毕业之后，我要亲自去一趟长城，并买一大堆便利夹，一个夹一个地从长城的头连接到尾，然后申报吉尼斯记录。也许各位觉得这个简直就是妄想，但笔者就是个喜欢妄想的人，而这个妄想又并非不能实现，作为一个普通人的笔者，也可以和《轨迹》中的主角们一样，去挑战自己心中的妄想——不，应该说是梦想。

大家也许有朝一日能在电视上看见“一名广东青年于长城创造世界记录”的新闻，而这个记录，也许正是受到他热爱的游戏系列——《轨迹》的激励。



玩家点评



PSP 游戏王5d's 卡片力量6

厂商：Konami　类型：TAB

评论人：qqsjsoo　评分：

本作一如既往地在前作的基础上加入了大量新卡片与新角色，并且由于动画的完结，游戏的剧情也相应迎来高潮，非常值得一玩。

新增加的内容中，最赞的无疑是随着新动画的播放而加入的超量相关卡片，游戏一开始玩家身上便有一套超量卡组，令玩家在游戏开始时就可以体验到——由于游戏发售时新动画刚播放没多久，卡片效果还停留在比较基础的层面，其简单易用正适合初学者，同时各种拥有特殊召唤效果的卡片与同调召唤的相性也不错，为卡组转型打下了良好基础；而对于老手而言，超量则进一步丰富了战术组合。而细节上由于本作加快了AI思考，也使得以往拖沓的节奏有了明显改善。

说完优点说缺点，首先本作AI智商依然有待改善，特别是双人战时常常会做出一些令人匪夷所思的举动，让人欲哭无泪。其次本作的故事模式依然无趣，就一个“刷”字可以概括，个人认为故事模式按动画剧情做成一个传统RPG应该会更有趣吧。

总的来说，本作在决斗方面做得还是相当不错的，推荐给喜欢卡片游戏的玩家。



NDS 纸飞机

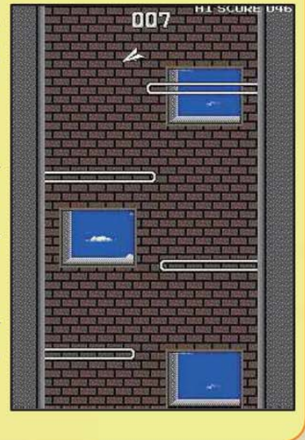
厂商：Nintendo　类型：ACT

评论人：呸喽　评分：8

一款挂在“DSi ware”上的付费下载游戏。如果你当年没在GBA上玩过《瓦里奥制造》，那么这款看似简单的游戏恐怕很难被注意到；而即便当初玩到，不亲身体会的话，也会犹豫自己花钱来买这个当年GBA游戏中的附加游戏是否值得。笔者想说的是：值！

先说单人模式，这是一款让人颇感安详的游戏，纸飞机缓缓飞入塔中，在轻而悦耳的音乐中，伴着风声缓缓下降，我们去帮它躲开障碍的同时，也享受游戏带来的视觉和听觉上的清新体验。

如果仅仅是以上些优点，那《纸飞机》还真和《瓦里奥制造》内置的小游戏没多大区别，而这款游戏之所以被DSi ware当做标志、笔者这里也高分推荐，是因为双人模式下本作便换了口味——由于双人战是两个玩家一边比障碍一边争取率先到达终点，因此原本安详的纸飞机就必须在近乎直线的高速下落，同时躲避迎面撞来的障碍，和玩友在你追我赶中一决高下。



而本作的价格，不过200日元，换算成人民币也就10元出头，但一定会让你和身边的人对战得非常痛快。

稿件要求

掌机相关的游戏、主机、事件、游戏的要素等都可以进行评论。字数控制在390~410之间，形式以评论为主。另需附上笔名、评分及一张配图，游戏点评请提供有代表性的无LOGO游戏截图。

栏目主持：白菜

火热秘技

一直对“《闪乱神乐》系列”不感冒，不过在看别人玩过PSV的新作后，忽然觉得游戏做得还挺不错的。角色动作流畅，打起来也有速度感，系统也挺丰富，福利什么的都懒得说。很重要的一点是随时都能搜到日本玩家进行网战，打起来也不算卡。此时惊觉自己真的很习惯用网战质量来评价一款游戏。

PSV 日版

恶魔之眼

デモンゲイズ

●武器切换BUG

本作中每名角色都可以装备两套武器，比如A套装为单手武器+盾，B套装为双手武器。A套装在盾牌的加成效果下回避能力一般都会高于B套装，但在按SELCET键从A切换到B后，B套装的回避能力仍然会沿用A套装的，命中能力也同样存在这个BUG，但防御力无影响。利用此BUG，玩家可以给A套装配上高命中的武器和高回避的盾牌，B套装则是主战的高攻击力的武器。此BUG在更换装备、角色升级和读取存档时会自动解除，不过重新切换一下就又生效了。

●道具复制BUG

本作中的仓库和行囊存在一个良性BUG，利用行囊复制的方法方便快捷，以下是基本步骤：

①首先，想要复制的目标道具数量至少要在3个以上。

②将目标道具存2个到地下室的仓库内，行囊中则留至少1个（1～7或大于10）。

③通过打宝或购物等方式让队伍的行囊装满，即达到上限数的100。

④到地下室的仓库提取目标道具，取出时会发现库存数量明明只有2，但可以拿出9个（即仓库和行囊的总和变成10）。

注意，此法只对可以累加的消耗型道具有效，复制出充足的魔石在打宝时就不会那么捉襟见肘了。如果复制出大量的“神の手”、“ポイニ-ド-ル”等强力道具，会在一定程度上会降低游戏的难度，请玩家们自行斟酌使用。



PSV 日版

闪乱神乐 忍者对决 少女们的证明

闪乱カグラ SHINOVI VERSUS —少女达の证明—

●偷窥裙底风光



作为一款绅士向作品，游戏中换衣室的正常视角是无法看到角色的小裤裤的（当然外露的就不说了）。不过使用特定的手法，就能满足这一绅士们的需求。

在游戏中进入更衣室，将换衣画面设置为纵向，开启陀螺仪机能，然后按住○键不放，同时将PSV的机体纵向旋转两周，在缩进画面，就能看到如图所示的光景。翻转过程对手的技巧有一点要求，要同时截图更是难上加难的神技。



假面骑士 超巅峰英雄

假面ライダー 超クライマックスヒーローズ

●密码补全

在第196辑的本栏目中，白菜早已为大家提供了部分密码。如今官方已经将所有的密码补全，现在就让我们来看下剩余的密码吧。

※在スーパーヒーローズモード下，选择パスワード，输入以下密码，将会追加新的任务。



密码	追加任务
ウィザード、ブレイド、キバ、ディケイド、クウガ、ダブル	“最后の赠り物”
响鬼、アギト、龙骑、フォーゼ、ブレイド、ディケイド	“历代の鬼たち”
キバ、フォーゼ、电王、ディケイド、カブト、アギト	“角度の问题？”
ファイズ、龙骑、ブレイド、クウガ、响鬼、オーズ	“W（ダブル）の世界”
クウガ、电王、响鬼、キバ、カブト、电王	“地狱兄弟の旅”
アギト、オーズ、カブト、龙骑、ファイズ、キバ	“名乘り对决！”
キバ、クウガ、响鬼、ダブル、ウィザード、ブレイド	“返品、夏みかん！”
ディケイド、ファイズ、オーズ、ウィザード、电王、フォーゼ	“战いの决断”
ウィザード、ディケイド、フォーゼ、アギト、龙骑、ブレイド	“何度でも”
ダブル、フォーゼ、ウィザード、オーズ、ディケイド、响鬼	“ライダー违い？”
カブト、アギト、龙骑、クウガ、ダブル、ウィザード	“似た者同士なのに……”
ブレイド、フォーゼ、ウィザード、ファイズ、响鬼、オーズ	“エレメント对决”
オーズ、クウガ、キバ、ディケイド、ファイズ、龙骑	“实はいい人？”
カブト、ブレイド、ダブル、响鬼、キバ、アギト	“人类の为に……”
フォーゼ、ウィザード、ファイズ、オーズ、ダブル、电王	“クワガタのキモチ”
クウガ、キバ、カブト、ブレイド、龙骑、ファイズ	“男は背中で语る”
ダブル、响鬼、ディケイド、ウィザード、ダブル、电王	“谁の获物？”
龙骑、ダブル、オーズ、カブト、クウガ、キバ	“野・生・传・授”
フォーゼ、ディケイド、ブレイド、キバ、アギト、カブト	“见え透いた劝诱”
ブレイド、电王、カブト、ファイズ、フォーゼ、响鬼	“ノブレス・オブリージュ”
アギト、龙骑、クウガ、响鬼、オーズ、ダブル	“野生の感”
カブト、アギト、フォーゼ、ファイズ、响鬼、クウガ	“三原の决意”
ディケイド、クウガ、キバ、龙骑、ウィザード、ファイズ	“喫茶店の守护神”

NEW GAME RELEASE SCHEDULE

掌机游戏综合发售表

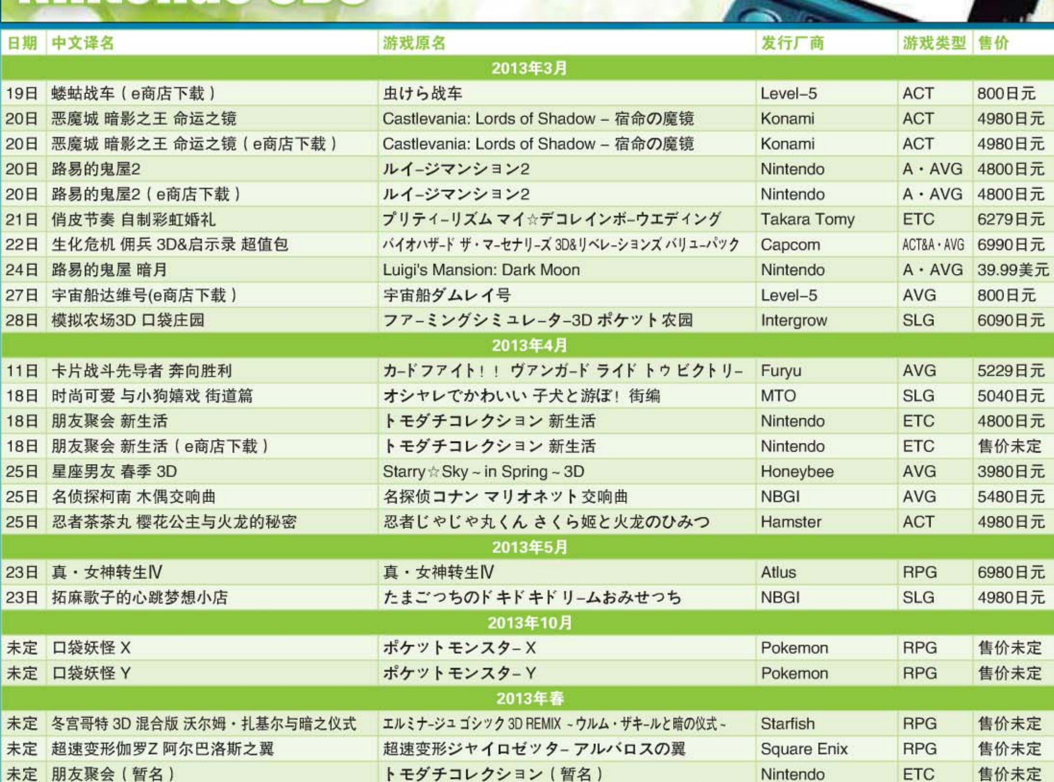
从2月底开始，整个3月都可谓PSV的游戏大月，多种类型且具有一定制作水准的作品纷纷登场，正在《灵魂献祭》、《梦幻之星在线2》中拼杀的玩家又要受到《海贼无双2》、《胧村正》等游戏的诱惑。3DS方面则有《恶魔城》新作和《路易的鬼屋2》，前者沉淀的人气想来能让相当一部分玩家率先入手，美日双版本发售日也很近；后者虽然在掌机上并无前作基础，但其角色和玩法无疑很符合3DS受众的定位，也是值得关注的作品。

栏目主持 胧月

发售表阅读说明

■红色字体为受瞩目游戏。

■以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏。所有日版游戏的价格均为税后价格。



Nintendo 3DS

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2013年3月					
19日	蝼蛄战车（e商店下载）	虫けら战车	Level-5	ACT	800日元
20日	恶魔城 暗影之王 命运之镜	Castlevania: Lords of Shadow - 宿命の魔镜	Konami	ACT	4980日元
20日	恶魔城 暗影之王 命运之镜（e商店下载）	Castlevania: Lords of Shadow - 宿命の魔镜	Konami	ACT	4980日元
20日	路易的鬼屋2	ルイージマンション2	Nintendo	A・AVG	4800日元
20日	路易的鬼屋2（e商店下载）	ルイージマンション2	Nintendo	A・AVG	4800日元
21日	俏皮节奏 自制彩虹婚礼	プリティーリズム マイ☆デコレインボーウエディング	Takara Tomy	ETC	6279日元
22日	生化危机 佣兵 3D&启示录 超值包	バイオハザード ザ・マーセナリーズ 3D&リベレーションズ バリューパック	Capcom	ACT&A・AVG	6990日元
24日	路易的鬼屋 暗月	Luigi's Mansion: Dark Moon	Nintendo	A・AVG	39.99美元
27日	宇宙船达维号(e商店下载）	宇宙船ダムレイ号	Level-5	AVG	800日元
28日	模拟农场3D 口袋庄园	ファーミングシミュレーター3D ポケット农园	Intergrow	SLG	6090日元
2013年4月					
11日	卡片战斗先导者 奔向胜利	カードファイト！！ ヴァンガード ライド トゥ ビクトリー	Furyu	AVG	5229日元
18日	时尚可爱 与小狗嬉戏 街道篇	オシャレでかわいい 子犬と游ぼ！ 街编	MTO	SLG	5040日元
18日	朋友聚会 新生活	トモダチコレクション 新生活	Nintendo	ETC	4800日元
18日	朋友聚会 新生活（e商店下载）	トモダチコレクション 新生活	Nintendo	ETC	售价未定
25日	星座男友 春季 3D	Starry☆Sky ~ in Spring ~ 3D	Honeybee	AVG	3980日元
25日	名侦探柯南 木偶交响曲	名探侦コナン マリオネット交响曲	NBGI	AVG	5480日元
25日	忍者茶茶丸 樱花公主与火龙的秘密	忍者じゃじゃ丸くん さくら姫と火龙のひみつ	Hamster	ACT	4980日元
2013年5月					
23日	真・女神转生Ⅳ	真・女神转生Ⅳ	Atlus	RPG	6980日元
23日	拓麻歌子的心跳梦想小店	たまごっちのドキドキドリームおみせっち	NBGI	SLG	4980日元
2013年10月					
未定	口袋妖怪 X	ポケットモンスター X	Pokemon	RPG	售价未定
未定	口袋妖怪 Y	ポケットモンスター Y	Pokemon	RPG	售价未定
2013年春					
未定	冬宫哥特 3D 混合版 沃尔姆・扎基尔与暗之仪式	エルミナージュ ゴシック 3D REMIX ~ウルム・ザキールと暗の仪式~	Starfish	RPG	售价未定
未定	超速变形伽罗Z 阿尔巴洛斯之翼	超速变形ジャイロゼッター アルバロスの翼	Square Enix	RPG	售价未定
未定	朋友聚会（暂名）	トモダチコレクション（暂名）	Nintendo	ETC	售价未定

近期焦点



路易的鬼屋2

3.20 ◆Nintendo◆A・AVG◆4800日元 3DS 期待度 A



系列时隔11年的第二作，受博士委托的胆小路易闯入鬼屋，以回收黑暗之月的碎片并调查幽灵溪谷。路易使用吸灵器与鬼屋中的幽灵们作战，并且要面对各种设计精良的机关，通过吸力、闪光等手段解谜冒险。游戏还对应最多四人联机，让玩家们共同挑战时间、狩猎、寻宝等多种任务。



海贼无双2

3.20 ◆NBGI◆ACT◆7140日元 PSV 期待度 A



本作跨PS3与PSV平台，攻击派生方式大幅改良，可操作角色大量追加，表现力强化。遵循原作剧情，角色们全部以“新世界篇”的造型登场，还有完全原创的梦幻故事海贼记录模式，体验与恶魔果实能力者们梦幻般的战斗。全新的海洋冒险浪漫谭，即将在PSV平台起航。

PlayStation Vita



日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2013年3月					
20日	死或生5	デッド オア アライブ 5プラス	Koei Tecmo Games	FTG	售价未定
20日	梅露露的工作室 加强版 阿兰德的炼金术士3	メルルのアトリエ Plus ～アーランドの炼金术士3～	Gust	RPG	6090日元
20日	海贼无双2	ワンピース 海贼无双2	NBGI	ACT	7140日元
20日	职业野球魂2013	プロ野球スピリッツ2013	Konami	SPG	6980日元
20日	职业野球魂2013（PS商店下载）	プロ野球スピリッツ2013	Konami	SPG	6480日元
28日	胧村正	胧村正	Marvelous AQL	A・RPG	4980日元
28日	圣魔导物语	圣魔导物语	Compile Heart	RPG	7140日元
28日	圣魔导物语（PS商店下载）	圣魔导物语	Compile Heart	RPG	6300日元
2013年4月					
25日	写真女友 亲吻	フォトカノ Kiss	角川Games	SLG	7140日元
25日	神咒神威神乐 曙之光	神咒神威神乐 曙之光	Light	AVG	6300日元
25日	神咒神威神乐 曙之光（PS商店下载）	神咒神威神乐 曙之光	Light	AVG	6300日元
25日	三国恋战记 乙女的兵法	三国恋战记 ～オトメの兵法！～	Prototype	AVG	6090日元
25日	迷宫X血统 无限	迷宫クロスブラッド インフィニティ	Cyberfront	RPG	6090日元
2013年5月					
23日	瓦尔哈拉骑士3	ヴァルハラナイツ3	Marvelous AQL	A・RPG	6090日元
30日	潜行！奈亚子 难以名状的疑似游戏	这いよれ！ニャル子さん 名伏しがたいゲームのようなもの	5pb.	AVG	6090日元
2013年6月					
27日	秋之回忆 誓约的记忆	メモリーズオフ ゆびきりの记忆	5pb.	AVG	7140日元
27日	秋之回忆6 完全版	メモリーズオフ6 Complete	5pb.	AVG	7140日元
2013年内					
未定	瑞奇与叮当 全面突击	Ratchet&Clank: Q-force	SCE	ACT	售价未定
未定	噬神者2	GOD EATER 2	NBGI	ACT	售价未定
未定	高达破坏者	ガンダムブレイカー	NBGI	ACT	售价未定
未定	讨鬼传	讨鬼传	Koei Tecmo Games	ACT	售价未定

PlayStation Portable

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2013年2月					
20日	职业野球魂2013	プロ野球スピリッツ2013	Konami	SPG	3980日元
20日	职业野球魂2013（PS商店下载）	プロ野球スピリッツ2013	Konami	SPG	3480日元
20日	夏空独白 携带版	夏空のモノローグ Portable	Idea Factory	AVG	5040日元
20日	老虎与兔子 英雄之日	TIGER & BUNNY（タイガー&バニー）～ヒーローズデイ～	D3 Publisher	AVG	6090日元
25日	电击SP 萝球部	电击SP ロウきゅーぶ！	角川Games	AVG	2940日元
28日	电击SP 萝球部（PS商店下载）	电击SP ロウきゅーぶ！	角川Games	AVG	2410日元
28日	Megpoid 音乐游戏	Megpoid the music	Paraphray	MUG	6090日元
28日	Fate/新章 CCC	フェイト/エクストラ CCC	Marvelous AQL	RPG	6279日元
28日	迷宫旅人2 王立图书馆与魔物封印	ダンジョントラベラーズ2 王立图书馆とマモノの封印	Aquaplus	RPG	6090日元
28日	境界线上的地平线 携带版	境界线上のホライゾン PORTABLE	角川Games	RPG	6279日元
28日	亚瑟公主	Princess Arthur	Idea Factory	AVG	6090日元
28日	反抗 秘密游戏 第二关卡	リベリオンズ Secret Game 2nd stage	Yeti	AVG	6090日元
28日	雀圣学园 时空魔法	雀圣学园 クロノ★マジック	Boost On	TAB	6800日元
28日	三极姬2 天下霸统 狮志继承者	三极姬2 天下霸统 狮志の继承者	Systemsoft Alpha	SLG	6090日元
28日	星座男友 夏后 携带版	Starry☆Sky～after Summer～Portable	Honeybee	AVG	3129日元
2013年4月					
4日	初恋男友☆恋爱出道宣言！	はつカレっ☆恋爱デビュー宣言！	Furyu	SLG	6090日元
18日	七龙战记2020-Ⅱ	セブンスドラゴン2020-Ⅱ	SEGA	RPG	6279日元
18日	七龙战记2020-Ⅱ（PS商店下载）	セブンスドラゴン2020-Ⅱ	SEGA	RPG	5600日元
18日	遗忘 聚集	アムネシア クラウド	Idea Factory	AVG	6090日元
18日	月影之锁 错乱偏执病	月影の锁 -错乱パラノイア-	Takuyo	AVG	7140日元
25日	所罗门之戒 水之章	Solomon's Ring ～水の章～	Asgard	AVG	3129日元
2013年5月					
16日	召唤之夜5	サモンナイト5	NBGI	S・RPG	5980日元
30日	里语 薄樱鬼	里语 薄樱鬼	Idea Factory	AVG	6090日元
2013年6月					
20日	萝球部 秘密遗失物	ロウきゅーぶ！ ひみつのおとしもの	角川Games	AVG	6090日元
20日	萝球部 秘密遗失物（PS商店下载）	ロウきゅーぶ！ ひみつのおとしもの	角川Games	AVG	5040日元
20日	恋花时节	恋花デイズ	Idea Factory	SLG	6090日元
27日	白露之怪	しらつゆの怪	Idea Factory	AVG	6090日元
2013年内					
未定	噬神者2	GOD EATER 2	NBGI	ACT	售价未定
未定	讨鬼传	讨鬼传	Koei Tecmo Games	ACT	售价未定

《掌机王SP》第101~200辑·游戏索引

整理 苍穹

正值《掌机王SP》200辑纪念特刊，当然少不了总结这一百辑内容的特别栏目“游戏索引”。本索引收录的栏目除了惯例的“特快专递”、“攻略透解”、“研究中心”外，还新增“三次元空间”（下载推荐部分）、介绍游戏后续DLC内容的“下崽工房”、小编们详细品评游戏的“黄金眼Review”、奖杯爱好者们不可或缺的“白金殿堂”、网罗游戏技巧的“火热秘技”以及刊载精彩剧情小说的“游戏文化频道”栏目。《掌机王SP》对各款作品的黄金眼评分也都清晰呈现，希望能够方便读者们快速查找自己所需要的实用内容。

索引的阅读方法

本索引按照机种划分，共分NDS、PSP、3DS、PSV四大机种。每个机种列表下的游戏按照译名的符号、数字、英文字母、汉语拼音升序依次排列，同款游戏按照所在辑数的先后顺序排列。跨平台游戏在各个机种下都会列出，而像《联合01》这种合集游戏后来又拆分单卖的情况，会在译名中标明具体是其中的哪一款游戏。

NDS

	游戏译名	类型	黄金眼评分	辑数	所属栏目	起始页
	AGAIN FBI超心理搜查官	AVG	–	128	特快专递	130
	A列车行进DS	SLG	24	112	特快专递	50
	BLEACH DS 4th 烈焰使者	ACT	21	118	特快专递	57
	BLEACH DS 4th 烈焰使者	ACT	21	118	火热秘技	189
	G.I.Joe特种部队 眼镜蛇的崛起	ACT	–	118	攻略透解	98
	G.I.Joe特种部队 眼镜蛇的崛起	ACT	–	118	火热秘技	189
	KERORO RPG 骑士、武者和传说的海贼	RPG	22	130	攻略透解	82
	SD高达三国传 战场勇士 真三璃纱大战	ACT	20	149	特快专递	34
	TV动画 妖精的尾巴 激斗！魔导士决战	ACT	21	141	特快专递	70
	TV动画 妖精的尾巴 激斗！魔导士决战	ACT	21	143	火热秘技	285
A	安妮的工作室 赛拉岛的炼金术士	RPG	23	107	攻略透解	38
	安妮的工作室 赛拉岛的炼金术士	RPG	23	107	火热秘技	187
B	巴哈姆特之血	A・RPG	22	117	攻略透解	80
	巴哈姆特之血	A・RPG	22	117	火热秘技	189
	巴哈姆特之血	A・RPG	22	118	研究中心	130
	巴哈姆特之血	A・RPG	22	120	研究中心	247
	孢子英雄 竞技场	AVG	20	122	特快专递	70
	闭锁病栋2	AVG	–	144	特快专递	49
	变形金刚 堕落者的复仇 博派	ACT	19	115	特快专递	64
	变形金刚 塞伯坦之战 博派	ACT	21	138	特快专递	72
	波斯王子 堕落之王	ACT	–	101	火热秘技	189
	波斯王子 堕落之王	ACT	–	102	特快专递	50
	波斯王子 遗忘之沙	ACT	–	137	特快专递	96
	不可思议的迷宫 风来之西林4 神之眼与恶魔之脐	RPG	27	130	攻略透解	93
	不可思议的迷宫 风来之西林4 神之眼与恶魔之脐	RPG	27	130	火热秘技	189
	不可思议的迷宫 风来之西林4 神之眼与恶魔之脐	RPG	27	131	火热秘技	188
	不可思议的迷宫 风来之西林5 幸运之塔与命运骰子	RPG	24	149	攻略透解	162
	不可思议的迷宫 风来之西林5 幸运之塔与命运骰子	RPG	24	152	火热秘技	188
	不可思议的迷宫 风来之西林5 幸运之塔与命运骰子	RPG	24	160	黄金眼Review	43
	不可思议的迷宫 风来之西林DS2 沙漠的魔城	RPG	25	101	火热秘技	188
	不可思议的迷宫 风来之西林DS2 沙漠的魔城	RPG	25	102	火热秘技	188
C	财宝逸闻 机械遗产	AVG	22	160	攻略透解	103
	茶犬的房间DS4 在茶犬大陆放轻松	SLG	–	126	特快专递	78
	超级化石挖掘者	RPG	20	151	攻略透解	130
	超级机器人大战K	S・RPG	23	107	火热秘技	187
	超级机器人大战K	S・RPG	23	108	攻略透解	46
	超级机器人大战L	S・RPG	23	148	攻略透解	70
	超级机器人大战L	S・RPG	23	157	黄金眼Review	14
	超级机器人大战OG传说 魔装机神 元素之王	S・RPG	24	136	攻略透解	83
	超级机器人大战OG传说 魔装机神 元素之王	S・RPG	24	136	火热秘技	189
	超级机器人大战OG传说 魔装机神 元素之王	S・RPG	24	137	火热秘技	188
	超级机器人大战OG传说 魔装机神 元素之王	S・RPG	24	141	黄金眼Review	20
	超级机器人大战W	S・RPG	24	105	火热秘技	187
	超级机器人学园	AVG	21	119	攻略透解	84

	游戏译名	类型	黄金眼评分	辑数	所属栏目	起始页
	超级机器人学园	AVG	21	119	火热秘技	189
	超级机器人学园	AVG	21	123	黄金眼Review	14
	超级涂鸦	PUZ	25	145	特快专递	54
	超剧场版KERORO军曹 击侵龙战士是也！	ACT	23	106	特快专递	120
	超剧场版KERORO军曹 击侵龙战士是也！	ACT	23	106	火热秘技	187
	超时空之钥	RPG	24	101	攻略透解	70
	超时空之钥	RPG	24	102	研究中心	118
	超时空之钥	RPG	24	109	黄金眼Review	14
	成为魔女	AVG	–	114	特快专递	64
	创意涂鸦	PUZ	26	120	特快专递	117
	创意涂鸦	PUZ	26	120	火热秘技	284
	创造球会DS 世界挑战2010	SLG	–	138	火热秘技	189
	刺客信条 Ⅱ 探索	ACT	–	128	火热秘技	285
D	搭档DS	AVG	–	107	特快专递	148
	大家的水族馆	SLG	–	132	特快专递	68
	大剑 银眼的魔女	ACT	–	114	火热秘技	189
	大神传 小小太阳	A・AVG	26	144	攻略透解	84
	大神传 小小太阳	A・AVG	26	145	研究中心	124
	大神传 小小太阳	A・AVG	26	145	火热秘技	188
	大神传 小小太阳	A・AVG	26	151	黄金眼Review	24
	道具获取者 我们的科学与魔法的关系	RPG	21	118	特快专递	62
	帝国时代 神话世纪	SLG	–	103	攻略透解	130
	帝国时代 神话世纪	SLG	–	103	火热秘技	284
	帝国时代 神话世纪	SLG	–	108	黄金眼Review	14
	电击学园RPG 维纳斯十字架	RPG	21	109	攻略透解	99
	电击学园RPG 维纳斯十字架	RPG	21	109	火热秘技	187
	多湖辉的头脑体操	ETC	–	114	特快专递	62
E	恶魔城 被剥夺的刻印	ACT	22	103	黄金眼Review	18
	恶魔幸存者2	S・RPG	26	164	攻略透解	114
	恶魔幸存者2	S・RPG	26	165	研究中心	153
	恶魔幸存者2	S・RPG	26	172	黄金眼Review	16
	二之国 漆黑的魔导士	RPG	26	149	攻略透解	140
	二之国 漆黑的魔导士	RPG	26	150	研究中心	128
	二之国 漆黑的魔导士	RPG	26	159	黄金眼Review	20
F	飞哥与小佛	ACT	–	105	火热秘技	186
	风云！大笼城	SLG	–	111	特快专递	68
	附着灵	AVG	–	119	特快专递	82
G	钢铁大师	SLG	–	122	特快专递	68
	咕噜大对决	PUZ	22	116	特快专递	60
	古墓丽影 地下世界	A・AVG	–	101	火热秘技	189
	怪兽敢死队	ACT	20	125	火热秘技	187
	怪兽敢死队	ACT	20	126	攻略透解	140
	怪物大战外星人	ACT	–	108	特快专递	140
	光辉历史	RPG	27	147	攻略透解	96
	光辉历史	RPG	27	155	黄金眼Review	16
	光辉圣约3 瞳	S・RPG	24	126	攻略透解	148
	光辉圣约3 瞳	S・RPG	24	126	火热秘技	187
	光明力量 羽翼	S・RPG	22	105	火热秘技	187
	光明力量 羽翼	S・RPG	22	106	攻略透解	96
	光明力量 羽翼	S・RPG	22	112	黄金眼Review	16
	光之四战士 最终幻想外传	RPG	24	122	火热秘技	189
	光之四战士 最终幻想外传	RPG	24	123	攻略透解	98
	国夫君的超热血大运动会	ACT	–	129	特快专递	54
	国夫君的超热血足球联赛 加强版 超级世界杯	SPG	23	136	特快专递	80
H	哈利波特与死亡圣器 第一部	ACT	–	148	特快专递	52
	哈利波特与死亡圣器 第二部	ACT	–	164	特快专递	104
	海贼王 巨人之战	ACT	22	143	特快专递	128
	海贼王 巨人之战	ACT	22	144	火热秘技	188
	海贼王 巨人之战2 新世界	ACT	22	172	攻略透解	108
	黑色印记 放逐之刃	RPG	–	114	攻略透解	95
	黑执事 幻影幽灵	AVG	–	112	特快专递	56
	横行霸道 唐人街战争	ACT	27	107	攻略透解	81
	横行霸道 唐人街战争	ACT	27	107	火热秘技	186
	横行霸道 唐人街战争	ACT	27	108	火热秘技	186
	横行霸道 唐人街战争	ACT	27	109	研究中心	120
	幻幻球 双重打击	PUZ	–	107	火热秘技	186
	幻想水浒传 十二宫	RPG	26	102	火热秘技	189
	幻想水浒传 十二宫	RPG	26	103	攻略透解	110
	黄金太阳 黑暗黎明	RPG	24	146	攻略透解	78

	游戏译名	类型	黄金眼评分	辑数	所属栏目	起始页
	黄金太阳 黑暗黎明	RPG	24	147	研究中心	128
	毁灭公爵 临界质量	ACT	–	158	攻略透解	92
	火焰之纹章 新・纹章之谜 光与影的英雄	S・RPG	25	139	攻略透解	96
	火焰之纹章 新・纹章之谜 光与影的英雄	S・RPG	25	140	火热秘技	189
	火焰之纹章 新・纹章之谜 光与影的英雄	S・RPG	25	141	研究中心	128
	火焰之纹章 新・纹章之谜 光与影的英雄	S・RPG	25	141	火热秘技	189
	火焰之纹章 新・纹章之谜 光与影的英雄	S・RPG	25	144	黄金眼Review	30
	火影忍者 疾风传 忍列传Ⅲ	ACT	–	112	火热秘技	189
	火影忍者 疾风传 忍列传Ⅲ	ACT	–	120	火热秘技	284
	火影忍者 最强忍者大结集4	ACT	–	113	火热秘技	188
J	吉安娜姐妹DS	ACT	–	109	特快专递	62
	集合！卡比	ACT	23	164	攻略透解	220
	集合！卡比	ACT	23	173	黄金眼Review	24
	吉利贝利 弹道豆	PUZ	–	110	特快专递	54
	极限脱出 9小时9个人9道门	AVG	24	127	攻略透解	116
	家庭教师REBORN DS 炎斗XX超决战！真6吊花	ACT	21	141	特快专递	66
	家庭教师REBORN DS 炎之命运Ⅱ 命运的两人	RPG	–	109	火热秘技	187
	家庭教师REBORN DS 炎之热斗X 未来超爆发	ACT	–	117	火热秘技	189
	交叉财宝	RPG	–	126	特快专递	75
	交叉财宝	RPG	–	126	火热秘技	187
	杰克力量 消防员	ACT	–	106	特快专递	116
	节奏天国 金	MUG	–	111	火热秘技	188
	警察 新兵	ACT	–	125	特快专递	50
	警察 新兵	ACT	–	127	火热秘技	189
	巨人之战 飞龙	ACT	–	121	火热秘技	188
K	口袋棒球12	SPG	–	127	火热秘技	189
	口袋妖怪+信长之野望	SLG	24	179	特快专递	60
	口袋妖怪+信长之野望	SLG	24	181	火热秘技	204
	口袋妖怪+信长之野望	SLG	24	182	下崽工房	129
	口袋妖怪不可思议的迷宫 空之探险队	RPG	24	110	攻略透解	65
	口袋妖怪不可思议的迷宫 空之探险队	RPG	24	110	火热秘技	189
	口袋妖怪不可思议的迷宫 空之探险队	RPG	24	112	研究中心	120
	口袋妖怪不可思议的迷宫 空之探险队	RPG	24	116	黄金眼Review	20
	口袋妖怪 黑・白	RPG	30	143	攻略透解	160
	口袋妖怪 黑・白	RPG	30	144	火热秘技	189
	口袋妖怪 黑・白	RPG	30	146	研究中心	129
	口袋妖怪 黑・白	RPG	30	147	研究中心	131
	口袋妖怪 黑・白	RPG	30	149	黄金眼Review	18
	口袋妖怪 黑・白	RPG	30	178	下崽工房	175
	口袋妖怪 黑2・白2	RPG	28	186	攻略透解	98
	口袋妖怪 黑2・白2	RPG	28	194	黄金眼Review	22
	口袋妖怪突击队 光之轨迹	A・RPG	24	131	攻略透解	122
	口袋妖怪突击队 光之轨迹	A・RPG	24	132	研究中心	118
	口袋妖怪突击队 光之轨迹	A・RPG	24	134	黄金眼Review	24
	口袋妖怪 心金・灵银	RPG	28	120	攻略透解	176
	口袋妖怪 心金・灵银	RPG	28	120	火热秘技	285
L	蜡笔小新 呆呆大忍传！前进！春日部忍者队！	ACT	24	132	特快专递	55
	蜡笔小新 呼风唤雨 黏土造型大变身	ACT	23	109	攻略透解	110
	蜡笔小新 眩晕枪乐园 召唤传说特大屁屁战	ACT	23	149	特快专递	39
	蓝龙 异界的巨兽	A・RPG	21	121	攻略透解	92
	蓝龙 异界的巨兽	A・RPG	21	122	研究中心	132
	狼与香辛料 渡海之风	SLG	–	123	火热秘技	187
	乐高大战	RTS	–	114	火热秘技	188
	乐高摇滚乐队	MUG	–	123	火热秘技	186
	雷电十一人2 威胁的侵略者	RPG	24	121	攻略透解	104
	雷电十一人2 威胁的侵略者	RPG	24	121	火热秘技	189
	雷电十一人2 威胁的侵略者	RPG	24	122	研究中心	138
	雷电十一人3 向世界挑战 火花・爆破	RPG	26	138	攻略透解	89
	雷电十一人3 向世界挑战 火花・爆破	RPG	26	139	火热秘技	189
	雷电十一人3 向世界挑战 火花・爆破	RPG	26	141	研究中心	117
	雷顿教授与魔神之笛	AVG	27	125	攻略透解	98
	雷顿教授与魔神之笛	AVG	27	125	火热秘技	187
	雷顿教授与魔神之笛	AVG	27	126	研究中心	80
	雷顿教授与最后的时间旅行	AVG	28	101	攻略透解	44
	雷顿教授与最后的时间旅行	AVG	28	101	火热秘技	189
	力量高尔夫	SPG	24	156	特快专递	64
	莉娜的工作室 修特拉尔的炼金术士	RPG	22	127	攻略透解	79
	立体绘图方块	PUZ	–	107	特快专递	144
	凉宫春日的直列	AVG	–	113	火热秘技	189

	游戏译名	类型	黄金眼评分	辑数	所属栏目	起始页
	忍者乱太郎 忍蛋必修忍术锻炼	ETC	–	108	火热秘技	187
	忍者乱太郎 忍蛋必修忍术锻炼	ETC	–	109	特快专递	58
	忍者神龟 冲击	ACT	–	124	火热秘技	186
S	塞尔达传说 灵魂轨道	A・RPG	26	125	攻略透解	78
	塞尔达传说 灵魂轨道	A・RPG	26	125	火热秘技	186
	塞尔达传说 灵魂轨道	A・RPG	26	126	火热秘技	186
	塞尔达传说 灵魂轨道	A・RPG	26	128	研究中心	140
	三国志DS3	SLG	–	131	火热秘技	189
	森林守护灵 蔚蓝海洋与移动岛屿	S・RPG	–	115	特快专递	62
	沙加2 秘宝传说 命运女神	RPG	23	120	攻略透解	128
	沙加3 时空的霸者 影或光	RPG	24	151	攻略透解	109
	山手线命名100周年纪念 电车GO 特别篇 复活！昭和的山手线	SLG	22	140	特快专递	56
	山手线命名100周年纪念 电车GO 特别篇 复活！昭和的山手线	SLG	22	143	火热秘技	284
	少年魔法师	AVG	–	119	特快专递	80
	深爱	AVG	26	119	特快专递	74
	深爱	AVG	26	119	火热秘技	189
	深爱	AVG	26	129	火热秘技	189
	深爱+	AVG	27	137	特快专递	98
	深爱+	AVG	27	138	火热秘技	188
	深爱+	AVG	27	139	火热秘技	189
	世界树迷宫Ⅲ 星海的来访者	RPG	26	132	攻略透解	70
	世界树迷宫Ⅲ 星海的来访者	RPG	26	132	火热秘技	189
	世界树迷宫Ⅲ 星海的来访者	RPG	26	133	研究中心	129
	世界树迷宫Ⅲ 星海的来访者	RPG	26	133	火热秘技	188
	世界树迷宫Ⅲ 星海的来访者	RPG	26	134	火热秘技	189
	世界树迷宫Ⅲ 星海的来访者	RPG	26	135	火热秘技	188
	世界树迷宫Ⅲ 星海的来访者	RPG	26	137	黄金眼Review	54
	使命召唤 黑暗行动	FPS	18	147	特快专递	58
	使命召唤 现代战争 动员	FPS	–	124	火热秘技	186
	实习医生格蕾	AVG	–	107	特快专递	142
	水下恐慌！	PUZ	–	110	特快专递	52
	四狂神战记	A・RPG	24	130	攻略透解	58
	四狂神战记	A・RPG	24	130	火热秘技	189
	四狂神战记	A・RPG	24	131	研究中心	151
	四狂神战记	A・RPG	24	131	火热秘技	189
	斯隆与马克海尔的谜之物语	ETC	22	112	特快专递	52
	索尼克经典合集	ACT	20	130	火热秘技	188
	索尼克经典合集	ACT	20	131	特快专递	140
	索尼克 色彩	ACT	22	147	攻略透解	119
T	太鼓之达人DS 咚隆隆 妖怪大决战	MUG	23	138	特快专递	66
	太空泡泡龙	PUZ	–	118	火热秘技	188
	太空侵略者 极限2	STG	22	108	火热秘技	187
	太空侵略者 极限2	STG	22	109	特快专递	56
	太空侵略者 极限2	STG	22	109	火热秘技	186
	唐金拳击	SPG	–	109	特快专递	60
	逃亡 命运无常	AVG	–	134	特快专递	58
	天空机器人 从此向CODA	A・RPG	24	146	攻略透解	98
	天空机器人 从此向CODA	A・RPG	24	146	火热秘技	189
	天使之翼 激斗的轨迹	RPG	23	135	特快专递	76
	庭格尔的恋爱气球之旅	AVG	22	118	攻略透解	80
	庭格尔的恋爱气球之旅	AVG	22	122	黄金眼Review	18
W	王国之心 358/2天	RPG	26	113	攻略透解	52
	王国之心 358/2天	RPG	26	113	火热秘技	189
	王国之心 358/2天	RPG	26	120	黄金眼Review	32
	王国之心 编码重制版	A・RPG	24	145	攻略透解	72
	王国之心 编码重制版	A・RPG	24	146	火热秘技	188
	王国之心 编码重制版	A・RPG	24	153	黄金眼Review	26
	网球王子 双打王子 高雅女生	AVG	–	107	特快专递	146
	我爱僵尸	ACT	23	152	特快专递	48
	巫师学徒	ACT	–	141	特快专递	68
	巫术 生命之楔	RPG	–	124	火热秘技	187
	无限边境 超越 超级机器人大战OG传说	RPG	23	130	攻略透解	43
	无限边境 超越 超级机器人大战OG传说	RPG	23	130	火热秘技	188
	无限边境 超越 超级机器人大战OG传说	RPG	23	133	火热秘技	189
	无限航路	RPG	25	114	攻略透解	74
	无限航路	RPG	25	114	火热秘技	189
	无限航路	RPG	25	119	黄金眼Review	28
X	西格玛倍音	RPG	25	102	研究中心	110
	嘻哈飙车族 街头赛车	RAC	–	112	特快专递	58

	游戏译名	类型	黄金眼评分	辑数	所属栏目	起始页
	仙境传说DS	RPG	19	103	特快专递	50
	仙境传说DS	RPG	19	103	火热秘技	285
	小小宠物店 春天	SLG	–	108	特快专递	142
	心灵传说	RPG	24	102	攻略透解	77
	心灵传说	RPG	24	102	火热秘技	189
	心灵传说	RPG	24	106	黄金眼Review	14
	喧嚣音乐	MUG	–	146	特快专递	52
	学生会的一己之见 DS学生会	AVG	–	132	火热秘技	189
Y	异形 群袭	ACT	–	169	特快专递	98
	益智之谜2	PUZ	23	138	特快专递	68
	樱花笔记 连接现在的未来	AVG	22	123	特快专递	74
	英雄战记 雷万丁	S・RPG	21	102	特快专递	58
	勇者斗恶龙Ⅵ 幻之大地	RPG	26	129	攻略透解	86
	勇者斗恶龙Ⅵ 幻之大地	RPG	26	131	研究中心	152
	勇者斗恶龙Ⅸ 星空的守望者	RPG	28	115	火热秘技	189
	勇者斗恶龙Ⅸ 星空的守望者	RPG	28	116	攻略透解	96
	勇者斗恶龙Ⅸ 星空的守望者	RPG	28	116	火热秘技	188
	勇者斗恶龙Ⅸ 星空的守望者	RPG	28	117	研究中心	136
	勇者斗恶龙Ⅸ 星空的守望者	RPG	28	138	研究中心	126
	勇者斗恶龙 怪兽统领者2	RPG	27	134	攻略透解	67
	勇者斗恶龙 怪兽统领者2	RPG	27	134	火热秘技	189
	勇者斗恶龙 怪兽统领者2	RPG	27	135	研究中心	182
	勇者斗恶龙 怪兽统领者2	RPG	27	135	火热秘技	188
	勇者斗恶龙 怪兽统领者2	RPG	27	136	火热秘技	189
	勇者斗恶龙 怪兽统领者2	RPG	27	138	黄金眼Review	33
	勇者斗恶龙 怪兽统领者2 专业版	RPG	24	156	研究中心	122
	尤歌朵拉同盟 圣剑武勇传	SLG	22	125	攻略透解	63
	尤歌朵拉同盟 圣剑武勇传	SLG	22	126	火热秘技	187
	幽灵诡计	AVG	25	137	攻略透解	118
	由我守护你	ACT	–	112	火热秘技	189
	由我守护你	ACT	–	113	特快专递	50
	由我制造	ETC	26	111	特快专递	66
	游戏王5D’s 世界冠军赛2010 复苏的阿卡迪	TAB	–	131	火热秘技	189
	游戏王5D’s 星尘极速 世界冠军赛2009	TAB	–	108	火热秘技	187
	游戏王5D’s 星尘极速 世界冠军赛2009	TAB	–	112	火热秘技	188
	游戏王5D’s 星尘极速 世界冠军赛2009	TAB	–	113	火热秘技	188
	游戏中心CX 有野的挑战状2	ETC	–	107	特快专递	150
	有罪×无罪	AVG	–	112	特快专递	54
	月面惊魂	FPS	–	104	火热秘技	188
Z	战斗幻想 火焰山的魔法师	ARPG	–	128	火热秘技	285
	战斗与收服 口袋妖怪打字DS	ETC	–	158	特快专递	55
	战斗与收服 口袋妖怪打字DS	ETC	–	160	火热秘技	204
	战斗之魂 数码发令员	RPG	21	141	特快专递	72
	战斗之魂 数码发令员	RPG	21	142	火热秘技	189
	战斗之魂 数码发令员	RPG	21	143	火热秘技	285
	召唤之夜X 泪之王冠	RPG	24	123	攻略透解	116
	召唤之夜X 泪之王冠	RPG	24	123	火热秘技	187
	召唤之夜X 泪之王冠	RPG	24	124	研究中心	126
	真・女神转生 奇幻之旅	RPG	26	121	攻略透解	72
	真・女神转生 奇幻之旅	RPG	26	121	火热秘技	189
	真・女神转生 奇幻之旅	RPG	26	122	研究中心	117
	真・女神转生 奇幻之旅	RPG	26	127	黄金眼Review	24
	整蛊邻居	AVG	–	116	特快专递	62
	指环王 征服	A・RPG	–	104	特快专递	144
	指环王 征服	A・RPG	–	104	火热秘技	189
	植物大战僵尸	SLG	24	153	攻略透解	103
	蜘蛛侠 时间边缘	ACT	–	169	特快专递	104
	重装机兵2 重装上阵	RPG	27	173	攻略透解	118
	重装机兵2 重装上阵	RPG	27	174	研究中心	140
	重装机兵2 重装上阵	RPG	27	174	火热秘技	285
	重装机兵3	RPG	25	140	攻略透解	112
	重装机兵3	RPG	25	140	火热秘技	189
	重装机兵3	RPG	25	141	研究中心	124
	重装机兵3	RPG	25	141	火热秘技	189
	重装机兵3	RPG	25	146	黄金眼Review	17
	追求 费利克斯与菲丽西提的相遇	ACT	–	106	特快专递	118
	捉鬼敢死队	ACT	–	114	特快专递	72
	捉鬼敢死队	ACT	–	124	火热秘技	187
	最后之窗 深夜中的约定	AVG	25	128	特快专递	132

游戏译名	类型	黄金眼评分	辑数	所属栏目	起始页
最终幻想 水晶编年史 时之回声	A·RPG	23	104	攻略透解	126
最终幻想 水晶编年史 时之回声	A·RPG	23	104	火热秘技	188
最终幻想 水晶编年史 时之回声	A·RPG	23	105	火热秘技	187



PSP





游戏译名	类型	黄金眼评分	辑数	所属栏目	起始页
.hack//Link	A·RPG	24	131	攻略透解	112
.hack//Link	A·RPG	24	132	火热秘技	188
.hack//Link	A·RPG	24	135	黄金眼 Review	24
100 万吨大卸八块	ACT	23	130	特快专递	122
428 被封锁的涩谷	AVG	26	120	特快专递	126
428 被封锁的涩谷	AVG	26	122	火热秘技	188
AKB1/149 恋爱总选举	AVG	22	197	攻略透解	184
AKB1/149 恋爱总选举	AVG	22	198	研究中心	184
AKB1/149 恋爱总选举	AVG	22	198	火热秘技	285
AKB1/48 星恋关岛	AVG	23	169	攻略透解	142
AKB1/48 星恋关岛	AVG	23	169	火热秘技	205
AKB1/48 星恋关岛	AVG	23	170	火热秘技	205
AKB1/48 星恋之梦	AVG	22	151	特快专递	84
BLEACH 灵魂嘉年华 2	ACT	24	126	特快专递	70
BLEACH 灵魂升温 6	FTG	22	112	攻略透解	60
BLEACH 灵魂升温 7	FTG	21	142	特快专递	65
DJ Max 携带版 3	MUG	25	145	特快专递	50
DJ Max 携带版 黑色立方	MUG	22	103	特快专递	42
Fate/ 无限代码 携带版	FTG	24	114	攻略透解	117
Fate/ 新章	RPG	23	140	攻略透解	91
Fate/ 新章	RPG	23	140	火热秘技	188
FIFA 世界足球 12	SPG	–	168	特快专递	104
G.I.Joe 特种部队 眼镜蛇的崛起	ACT	–	118	火热秘技	188
GT 赛车 PSP	RAC	22	121	特快专递	48
NBA 篮球 2K12	SPG	–	168	特快专递	108
NEOGEO 英雄 终极射击	STG	–	141	特快专递	74
Persona	RPG	27	111	攻略透解	116
Persona	RPG	27	112	研究中心	108
Persona	RPG	27	117	黄金眼 Review	20
Persona2 罚	RPG	24	183	攻略透解	112
Persona2 罪	RPG	24	157	攻略透解	113
Persona2 罪	RPG	24	158	研究中心	148
Persona2 罪	RPG	24	168	黄金眼 Review	14
Persona3 携带版	RPG	26	123	攻略透解	76
Persona3 携带版	RPG	26	124	研究中心	118
R-TYPE 战略版 2 巧克力行动	SLG	24	126	特快专递	63
SD 高达 G 世纪 超世界	SLG	22	192	特快专递	65
SD 高达 G 世纪 超世界	SLG	22	192	火热秘技	204
SD 高达 G 世纪 世界	SLG	26	153	攻略透解	50
SD 高达 G 世纪 世界	SLG	26	154	研究中心	132
SD 高达 G 世纪 世界	SLG	26	156	研究中心	112
SD 高达 G 世纪 世界	SLG	26	165	黄金眼 Review	21
Sunday VS Magazine 集结！巅峰大决战	FTG	–	108	特快专递	129
ToHeart2 迷宫旅人	RPG	23	162	特快专递	78
ToHeart2 携带版	AVG	–	117	特快专递	66
X 战警前传 金刚狼	ACT	21	111	特快专递	62
A 艾鲁猫方块	PUZ	23	187	特快专递	114
奥丁之枪 魔枪军神与英雄战争	S·RPG	23	159	攻略透解	114
奥丁之枪 魔枪军神与英雄战争	S·RPG	23	160	火热秘技	205
奥丁之枪 魔枪军神与英雄战争	S·RPG	23	170	黄金眼 Review	14
B 白与黑 携带版	TAB	–	172	特快专递	136
白与黑 携带版	TAB	–	172	火热秘技	205
半吊子英雄传 太阳与月亮的故事	RPG	–	117	特快专递	64
北斗神拳 拉奥外传 天之霸王	FTG	–	104	特快专递	140
边境之门	RPG	21	174	攻略透解	84
波斯王子 遗忘之沙	ACT	24	135	攻略透解	78
波斯王子 遗忘之沙	ACT	24	140	黄金眼 Review	17
薄樱鬼 黎明录 携带版	AVG	–	164	特快专递	100
薄樱鬼 幕末无双录	ACT	15	180	特快专递	58
不可思议的迷宫 风来之西林 3 携带版	RPG	–	129	特快专递	52
不死骑士	ACT	21	122	攻略透解	81

	游戏译名	类型	黄金眼评分	辑数	所属栏目	起始页
C	苍翼默示录 连续变换 Ⅱ	FTG	26	156	攻略透解	74
	苍翼默示录 连续变换 Ⅱ	FTG	26	157	火热秘技	189
	苍翼默示录 连续变换 Ⅱ	FTG	26	164	火热秘技	285
	超级弹丸论破 2 再见绝望学园	AVG	29	188	攻略透解	72
	超级弹丸论破 2 再见绝望学园	AVG	29	188	火热秘技	205
	超级弹丸论破 2 再见绝望学园	AVG	29	196	黄金眼 Review	80
	超级机器人大战 OG 外传 魔装机神 Ⅱ 邪神启示录	S・RPG	23	175	攻略透解	67
	超级机器人大战 OG 外传 魔装机神 Ⅱ 邪神启示录	S・RPG	23	175	火热秘技	205
	超级漫画英雄战队	ACT	–	122	火热秘技	188
	超时空要塞 三角开拓者	ACT	25	152	攻略透解	138
	超时空要塞 三角开拓者	ACT	25	153	火热秘技	189
	超时空要塞 王牌开拓者	ACT	23	102	黄金眼 Review	16
	超时空要塞 终极开拓者	ACT	24	121	攻略透解	129
	超时空要塞 终极开拓者	ACT	24	123	研究中心	136
	超时空要塞 终极开拓者	ACT	24	126	黄金眼 Review	12
	炽热之魂 加速	S・RPG	23	117	特快专递	62
	炽热之魂 加速	S・RPG	23	118	攻略透解	108
	炽热之魂 加速	S・RPG	23	119	研究中心	131
	炽焰同盟	S・RPG	24	136	攻略透解	111
	炽焰同盟	S・RPG	24	142	黄金眼 Review	16
	炽焰同盟	S・RPG	24	142	火热秘技	188
	初音未来 女歌手计划	MUG	28	115	攻略透解	132
	初音未来 女歌手计划 2nd	MUG	29	140	攻略透解	83
	初音未来 女歌手计划 2nd	MUG	29	145	黄金眼 Review	26
	初音未来 女歌手计划 扩张版	MUG	24	171	特快专递	88
	传颂之物 携带版	S・RPG	23	113	攻略透解	119
	刺客信条 血族	ACT	23	124	特快专递	62
D	打击者 1945 PLUS	STG	–	105	火热秘技	186
	大众畅快	ACT	24	121	特快专递	54
	大众网球 携带版	SPG	26	130	特快专递	118
	但丁神曲	ACT	24	130	攻略透解	108
	但丁神曲	ACT	24	133	黄金眼 Review	14
	丹尼尔・X 终极力量	ACT	–	129	特快专递	56
	第二次超级机器人大战 Z 破界篇	S・RPG	26	157	攻略透解	75
	第二次超级机器人大战 Z 破界篇	S・RPG	26	158	研究中心	144
	第二次超级机器人大战 Z 破界篇	S・RPG	26	158	火热秘技	188
	第二次超级机器人大战 Z 破界篇	S・RPG	26	169	黄金眼 Review	16
	第二次超级机器人大战 Z 再世篇	S・RPG	25	180	攻略透解	67
	第二次超级机器人大战 Z 再世篇	S・RPG	25	180	火热秘技	205
	第二次超级机器人大战 Z 再世篇	S・RPG	25	181	研究中心	154
	第二次超级机器人大战 Z 再世篇	S・RPG	25	181	火热秘技	205
	抵抗 报复之刻	TPS	24	107	攻略透解	96
	抵抗 报复之刻	TPS	24	108	火热秘技	186
	地球防卫军 2 携带版	ACT	19	156	攻略透解	91
	地狱犬计划	FTG	13	142	特快专递	62
	冬宫 Ⅱ 双生女神与命运大地	RPG	–	123	特快专递	67
	冬宫哥特 沃尔姆・扎基尔与暗之仪式	RPG	–	185	火热秘技	204
	冬宫原创 暗之巫女与诸神的指轮	RPG	21	160	攻略透解	90
	冬宫原创 暗之巫女与诸神的指轮	RPG	21	161	火热秘技	204
	东京鬼袚师 鸦乃社学园奇谭	RPG	25	134	攻略透解	114
	东京鬼袚师 鸦乃社学园奇谭	RPG	25	135	研究中心	167
	对决传说	FTG	23	117	攻略透解	100
	对决传说	FTG	23	117	火热秘技	188
	对决传说	FTG	23	121	黄金眼 Review	14
	对决传说	FTG	23	122	研究中心	146
E	鹅妈妈童谣的秘密之馆	AVG	16	162	特快专递	84
	噩梦骑士	RPG	23	133	攻略透解	79
F	绯色的碎片 携带版	AVG	–	103	特快专递	48
	飞屋环游记	ACT	–	113	特快专递	46
	风暴恋人 快!	AVG	–	185	特快专递	88
G	钢铁侠 2	ACT	18	134	特快专递	62
	高达回忆 战争的记忆	ACT	18	162	特快专递	75
	高达 突击幸存者	ACT	23	131	攻略透解	77
	高达 突击幸存者	ACT	23	132	研究中心	141
	格斗之王 携带版 ' 94 ~ ' 98 大蛇之章	FTG	15	137	特快专递	104
	古典迷宫 X2	RPG	21	155	特快专递	48
	怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村	ETC	24	142	攻略透解	92
	怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村	ETC	24	143	火热秘技	284
	怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村	ETC	24	148	黄金眼 Review	17

	游戏译名	类型	黄金眼评分	辑数	所属栏目	起始页
	荣耀同盟	S·RPG	24	163	火热秘技	205
	荣耀同盟	S·RPG	24	164	火热秘技	284
S	神眷之力	RPG	23	124	攻略透解	76
	神偷奶爸	ACT	–	141	特快专递	76
	神孕 请为我生孩子吧	RPG	21	182	特快专递	71
	神孕 请为我生孩子吧	RPG	21	184	火热秘技	204
	圣骑战史	RPG	25	167	攻略透解	212
	圣骑战史	RPG	25	174	黄金眼 Review	59
	圣赞诗篇 聚集在奥利哈刚神明之下	S·RPG	–	182	火热秘技	204
	噬魂师 战斗共鸣	FTG	20	104	特快专递	142
	时间旅人	AVG	27	187	攻略透解	212
	世界超级摩托车锦标赛 09	RAC	19	113	特快专递	48
	世界传说 光明神话 2	RPG	24	104	攻略透解	82
	世界传说 光明神话 2	RPG	24	105	研究中心	129
	世界传说 光明神话 3	RPG	24	153	攻略透解	86
	世界因为而转 光与暗的公主	RPG	24	116	攻略透解	84
	实况力量职业棒球 2010	SPG	24	139	特快专递	56
	实况力量职业棒球 2011	SPG	23	163	特快专递	106
	失落英雄	RPG	23	191	攻略透解	232
	噬神者	ACT	24	129	攻略透解	58
	尸体派对 血色笼罩 恐惧再临	AVG	23	141	特快专递	78
	数码宝贝大冒险	RPG	23	198	攻略透解	138
	数码宝贝世界 复原	RPG	24	188	特快专递	62
	双星物语	A·RPG	24	102	攻略透解	68
	死或生 天堂	SPG	18	132	特快专递	60
T	踏上自信的征途	ACT	23	114	特快专递	58
	太鼓之达人 携带版 DX	MUG	24	163	特快专递	101
	桃太郎电铁组队战 友情、努力、胜利之卷	TAB	–	140	特快专递	58
	天才麻将少女 Saki 携带版	TAB	21	132	特快专递	52
	天诛 3 携带版	ACT	22	119	攻略透解	100
	天诛 4	ACT	21	105	攻略透解	62
	天诛 4	ACT	21	106	研究中心	138
	铁壁阿童木	ACT	–	122	火热秘技	189
	铁拳 6	FTG	–	125	特快专递	37
	铁拳 6	FTG	–	126	火热秘技	186
	豚鼠特工队	ACT	–	117	特快专递	56
W	瓦尔哈拉骑士 2 战斗英姿	A·RPG	–	115	特快专递	66
	外星战役	SLG	23	109	攻略透解	88
	玩具总动员 3	ACT	22	137	特快专递	106
	王国 一骑当千之剑	ACT	23	148	特快专递	40
	王国之心 梦中诞生	RPG	30	128	攻略透解	81
	王国之心 梦中诞生	RPG	30	132	黄金眼 Review	12
	伟大战斗 全面爆破	ACT	22	178	特快专递	101
	未来日记 第 13 个日记所有者：RE：WRITE	AVG	22	182	特快专递	78
	维纳斯与布雷斯 魔女、女神与灭世预言	S·RPG	26	152	攻略透解	116
	我的妹妹哪有这么可爱 携带版哪会有续作	AVG	22	183	攻略透解	144
	我的妹妹哪有这么可爱 携带版哪会有续作	AVG	22	183	火热秘技	204
	我的暑假 4 濑户内少年侦探团、我和秘密地图	AVG	26	115	攻略透解	91
	我的暑假 4 濑户内少年侦探团、我和秘密地图	AVG	26	115	火热秘技	188
	我的暑假 携带版 2 猜谜姐妹和沉船的秘密	AVG	25	138	攻略透解	109
	我的暑假 携带版 2 猜谜姐妹和沉船的秘密	AVG	25	139	研究中心	132
	我的暑假 携带版 2 猜谜姐妹和沉船的秘密	AVG	25	139	火热秘技	188
	我的暑假 携带版 2 猜谜姐妹和沉船的秘密	AVG	25	143	黄金眼 Review	52
	无双大蛇 2 特别版	ACT	26	187	特快专递	118
	无双大蛇 2 特别版	ACT	26	187	火热秘技	284
	无双大蛇 2 特别版	ACT	26	189	研究中心	142
	无双大蛇 魔王再临	ACT	25	101	攻略透解	95
	武装神姬 战斗大师	ACT	22	139	特快专递	58
	武装神姬 战斗大师 Mk.2	ACT	19	168	特快专递	112
X	小恶魔大逃亡	ACT	21	133	特快专递	50
	肖恩·怀特滑雪	SPG	–	101	特快专递	36
	限时幻想	A·RPG	22	138	特快专递	74
	小小大星球	ACT	26	124	攻略透解	98
	小小大星球	ACT	26	128	黄金眼 Review	22
	写真女友	SLG	21	38	特快专递	38
	信长之野望 苍天录 威力加强版	SLG	22	166	特快专递	75
	新世纪福音战士 新剧场版 声音冲击	ACT	–	168	特快专递	114
	心跳回忆 4	AVG	26	125	特快专递	46
	心跳回忆 女生版 珍藏版 第三个故事	AVG	24	179	特快专递	66

游戏译名	类型	黄金眼评分	辑数	所属栏目	起始页
星球大战前线 精英舰队	ACT	–	125	火热秘技	186
旋风管家 噩梦天国	AVG	–	110	特快专递	60
喧哗番长 4 一年战争	A・AVG	23	130	特快专递	120
喧哗番长兄弟 塔京大逃杀	A・AVG	21	186	攻略透解	124
Y 摇滚乐队 不插电	MUG	23	112	特快专递	46
妖精的尾巴 杰尔夫觉醒	ACT	–	179	特快专递	70
妖精的尾巴 携带公会	ACT	19	136	特快专递	78
妖精的尾巴 携带公会 2	ACT	16	155	特快专递	44
遥远的时空中 3 with 十六夜记 爱藏版	AVG	23	110	特快专递	58
野性传说	ACT	21	116	特快专递	64
一骑当千 十字冲击	ACT	21	134	特快专递	64
一骑当千 十字冲击	ACT	21	135	火热秘技	188
异界年代记	RPG	18	106	特快专递	122
异世纪传说 携带版	ACT	22	153	研究中心	133
异世纪传说 携带版	ACT	22	162	黄金眼 Review	15
异说 012 最终幻想	FTG	27	154	攻略透解	101
异说 012 最终幻想	FTG	27	154	火热秘技	188
异说 012 最终幻想	FTG	27	156	火热秘技	188
异说 012 最终幻想	FTG	27	166	黄金眼 Review	15
异说 最终幻想	FTG	28	102	攻略透解	60
异说 最终幻想	FTG	28	102	火热秘技	188
异说 最终幻想	FTG	28	103	研究中心	161
异说 最终幻想	FTG	28	107	黄金眼 Review	14
伊苏 Ⅰ & Ⅱ 年代记	A・RPG	23	116	攻略透解	66
伊苏 7	A・RPG	26	120	攻略透解	210
伊苏 7	A・RPG	26	124	黄金眼 Review	24
伊苏 VS 空之轨迹 抉择・传说	FTG	21	140	攻略透解	132
伊苏 菲尔盖纳之誓约	A・RPG	25	133	特快专递	51
伊苏 菲尔盖纳之誓约	A・RPG	25	135	攻略透解	93
印第安纳琼斯与王者之杖	ACT	20	114	攻略透解	102
银魂双六	TAB	22	199	特快专递	122
英杰传说 勇气双雄	ACT	21	177	火热秘技	204
英杰传说 勇气双雄	ACT	21	178	特快专递	83
英雄 VS	ACT	21	199	特快专递	133
英雄传说 碧之轨迹	RPG	26	168	攻略透解	136
英雄传说 碧之轨迹	RPG	26	168	火热秘技	204
英雄传说 碧之轨迹	RPG	26	169	火热秘技	204
英雄传说 碧之轨迹	RPG	26	175	黄金眼 Review	14
英雄传说 零之轨迹	RPG	25	144	攻略透解	104
英雄传说 零之轨迹	RPG	25	147	火热秘技	189
英雄传说 零之轨迹	RPG	25	148	火热秘技	188
英雄传说 零之轨迹	RPG	25	149	火热秘技	218
英雄传说 零之轨迹	RPG	25	150	火热秘技	188
英雄传说 零之轨迹	RPG	25	152	黄金眼 Review	24
英雄幻想曲	RPG	–	176	特快专递	34
英雄幻想曲	RPG	–	176	火热秘技	205
永恒大陆提尔纳诺 悠久之仁	RPG	–	111	特快专递	64
永无大陆 纳鲁鲁王国物语	SLG	–	185	特快专递	84
永远的阿塞利亚 大地的尽头	S・RPG	–	178	特快专递	94
永远的阿塞利亚 大地的尽头	S・RPG	–	178	火热秘技	205
勇者 30	RPG	24	113	攻略透解	102
勇者 30 2nd	RPG	24	165	攻略透解	98
勇者 30 2nd	RPG	24	165	火热秘技	205
勇者 30 2nd	RPG	24	166	研究中心	160
勇者别嚣张 3D	ACT	25	131	特快专递	136
勇者别嚣张 3D	ACT	25	134	研究中心	146
尤蒂的工作室 古拉姆纳特的炼金术士 被囚禁的守护者	RPG	21	133	攻略透解	96
尤蒂的工作室 古拉姆纳特的炼金术士 被囚禁的守护者	RPG	21	134	研究中心	152
尤蒂的工作室 古拉姆纳特的炼金术士 被囚禁的守护者	RPG	21	134	火热秘技	188
游戏里也要听爸爸的话	AVG	21	182	特快专递	88
游戏王 5D’s 双重战力 4	TAB	–	126	火热秘技	186
游戏王 5D’s 双重战力 4	TAB	–	127	火热秘技	189
游戏王 5D’s 双重战力 5	TAB	–	143	特快专递	132
游戏王 5D’s 双重战力 6	TAB	24	168	特快专递	101
游戏王对战怪兽 GX 双重战力 3	TAB	–	103	特快专递	46
御姐武戏 特别版	ACT	15	156	特快专递	66
远程搜查 通往真相的 23 天	AVG	24	105	特快专递	60
元素怪兽 TD	SLG	–	125	特快专递	42
Z 战场的女武神 2 高卢王立士官学校	S・RPG	27	128	攻略透解	108

游戏译名	类型	黄金眼评分	辑数	所属栏目	起始页
战场的女武神 2 高卢王立士官学校	S・RPG	27	128	火热秘技	284
战场的女武神 2 高卢王立士官学校	S・RPG	27	129	研究中心	139
战场的女武神 2 高卢王立士官学校	S・RPG	27	130	研究中心	134
战场的女武神 2 高卢王立士官学校	S・RPG	27	131	黄金眼 Review	32
战场的女武神 3	S・RPG	27	152	攻略透解	100
战场的女武神 3	S・RPG	27	154	研究中心	119
战场的女武神 3	S・RPG	27	163	黄金眼 Review	18
战场的女武神 3 附加版	S・PRG	–	172	特快专递	132
战地双雄 第 40 日	STG	24	128	特快专递	134
战地双雄 第 40 日	STG	24	128	火热秘技	284
战国 BASARA 群雄编年史	ACT	18	164	攻略透解	194
战国 BASARA 群雄编年史	ACT	18	164	火热秘技	284
战国 BASARA 群雄编年史	ACT	18	166	火热秘技	205
战国 BASARA 群雄之战	ACT	22	109	攻略透解	64
战国 BASARA 群雄之战	ACT	22	110	火热秘技	188
战国 BASARA 群雄之战	ACT	22	114	黄金眼 Review	14
战国 BASARA 群雄之战	ACT	22	114	火热秘技	189
战国绘札游戏 不如归 大乱	SLG	23	143	攻略透解	178
战国绘札游戏 不如归 乱	SLG	–	101	特快专递	42
战国无双 3Z 特别版	ACT	22	178	攻略透解	146
战律之云	A・AVG	23	170	攻略透解	128
战神 斯巴达幽灵	ACT	28	146	攻略透解	58
战神 斯巴达幽灵	ACT	28	154	黄金眼 Review	22
召唤之夜 3	S・RPG	24	192	攻略透解	79
召唤之夜 3	S・RPG	24	194	研究中心	138
真・三国无双 5 Special	ACT	21	122	特快专递	57
真・三国无双 5 帝国	ACT	22	129	特快专递	42
真・三国无双 6 特别版	ACT	22	166	攻略透解	120
真・三国无双 6 特别版	ACT	22	166	火热秘技	204
真・三国无双 联合突袭	ACT	23	106	攻略透解	47
真・三国无双 联合突袭	ACT	23	106	火热秘技	186
真・三国无双 联合突袭	ACT	23	107	研究中心	132
真・三国无双 联合突袭 2	ACT	26	131	攻略透解	95
真・三国无双 联合突袭 2	ACT	26	132	研究中心	130
真・三国无双 联合突袭 2	ACT	26	136	黄金眼 Review	30
侦探部 侦探、幽灵与怪盗	AVG	–	167	特快专递	181
纸盒战机	RPG	27	161	攻略透解	67
纸盒战机	RPG	27	162	研究中心	166
纸盒战机	RPG	27	162	火热秘技	204
纸盒战机	RPG	27	165	火热秘技	204
纸盒战机	RPG	27	171	黄金眼 Review	14
纸盒战机 W	RPG	23	194	攻略透解	104
纸盒战机 W	RPG	23	194	火热秘技	205
纸盒战机 W	RPG	23	196	下崽工房	234
指环王 阿拉贡的冒险	ACT	22	143	攻略透解	188
职业进化足球 2012	SPG	25	170	特快专递	142
周末神秘特工队 第五日之兽	ACT	–	124	特快专递	60
装甲核心 3 携带版	ACT	23	117	攻略透解	116
捉猴啦 比波猴战记	RPG	–	108	特快专递	138
最后的约定物语	RPG	23	158	攻略透解	66
最后的战士	RPG	24	139	攻略透解	81
最终幻想 III	RPG	22	191	火热秘技	285
最终幻想 IV 完全收藏	RPG	23	155	攻略透解	90
最终幻想 IV 完全收藏	RPG	23	156	研究中心	104
最终幻想 零式	RPG	29	170	攻略透解	96
最终幻想 零式	RPG	29	170	火热秘技	204
最终幻想 零式	RPG	29	171	研究中心	142
最终幻想 零式	RPG	29	171	火热秘技	204
最终幻想 零式	RPG	29	172	火热秘技	205
最终幻想 零式	RPG	29	173	火热秘技	205
最终幻想 零式	RPG	29	176	黄金眼 Review	13





	游戏译名	类型	黄金眼评分	辑数	所属栏目	起始页
	Nikoli 的谜题 美术馆	PUZ	–	163	三次元空间	20
A	爱丽丝和魔法扑克	PUZ	–	169	三次元空间	22
C	苍翼默示录 克隆幻影	ACT	–	198	攻略透解	172

	游戏译名	类型	黄金眼评分	辑数	所属栏目	起始页
	口袋妖怪 AR 搜寻者	STG	–	186	三次元空间	31
	口袋妖怪 AR 搜寻者	STG	–	187	火热秘技	284
	口袋妖怪不可思议的迷宫 伟大之门与无限迷宫	RPG	25	196	攻略透解	204
	口袋妖怪不可思议的迷宫 伟大之门与无限迷宫	RPG	25	196	火热秘技	285
	口袋妖怪不可思议的迷宫 伟大之门与无限迷宫	RPG	25	197	下崽工房	231
	口袋妖怪不可思议的迷宫 伟大之门与无限迷宫	RPG	25	198	下崽工房	190
	口袋妖怪立体图鉴 BW	ETC	–	162	三次元空间	18
	口袋妖怪 全国图鉴 专业版	ETC	–	187	三次元空间	103
	跨界计划	S・RPG	26	193	攻略透解	78
	跨界计划	S・RPG	26	198	黄金眼 Review	14
L	拉比拉比外传 魔女的猫	PUZ	–	162	三次元空间	17
	拉推	PUZ	–	172	三次元空间	18
	拉与落	PUZ	–	196	三次元空间	90
	雷电十一人 GO 光明・黑暗	RPG	25	174	三次元空间	61
	雷电十一人 GO 2 时空之石 热风・雷鸣	RPG	26	197	攻略透解	125
	雷电十一人 GO 2 时空之石 热风・雷鸣	RPG	26	197	火热秘技	285
	雷顿教授对逆转裁判	AVG	25	196	强作袭来	31
	雷顿教授对逆转裁判	AVG	25	198	下崽工房	189
	雷顿教授对逆转裁判	AVG	25	199	黄金眼 Review	36
	雷顿教授对逆转裁判	AVG	25	199	下崽工房	258
	雷顿教授对逆转裁判	AVG	25	200	下崽工房	258
	雷顿教授与超文明 A 的遗产	AVG	25	200	攻略透解	185
	雷顿教授与奇迹假面	AVG	24	155	攻略透解	56
	雷顿教授与奇迹假面	AVG	24	159	下崽工房	148
	雷顿教授与奇迹假面	AVG	24	160	下崽工房	156
	雷顿教授与奇迹假面	AVG	24	161	下崽工房	152
	雷顿教授与奇迹假面	AVG	24	162	下崽工房	152
	雷顿教授与奇迹假面	AVG	24	163	下崽工房	160
	雷顿教授与奇迹假面	AVG	24	164	下崽工房	240
	雷顿教授与奇迹假面	AVG	24	166	下崽工房	162
	雷顿教授与奇迹假面	AVG	24	169	下崽工房	170
	雷顿教授与奇迹假面	AVG	24	170	下崽工房	154
	雷顿教授与奇迹假面	AVG	24	171	下崽工房	160
	雷顿教授与奇迹假面	AVG	24	172	下崽工房	162
	雷顿教授与奇迹假面	AVG	24	173	下崽工房	172
	雷顿教授与奇迹假面	AVG	24	174	下崽工房	245
	雷顿教授与奇迹假面	AVG	24	175	下崽工房	147
	雷顿教授与奇迹假面	AVG	24	176	下崽工房	158
	雷顿教授与奇迹假面	AVG	24	177	下崽工房	164
	雷顿教授与奇迹假面	AVG	24	180	下崽工房	151
	雷顿教授与奇迹假面	AVG	24	181	下崽工房	146
	雷顿教授与奇迹假面	AVG	24	185	下崽工房	163
	雷顿教授与奇迹假面	AVG	24	186	下崽工房	155
	立体动物之森	ETC	28	195	攻略透解	108
	立体动物之森	ETC	28	195	火热秘技	204
	联合 01（俺是出租武器的）	SLG	21	184	攻略透解	101
	联合 01（机场管理人）	SLG	21	184	攻略透解	98
	联合 01（解放少女）	STG	21	184	攻略透解	93
	联合 01（真红圣骸布）	RPG	21	184	攻略透解	107
	落井下石	ACT	–	161	三次元空间	26
M	马里奥赛车 7	RAC	26	172	三次元空间	21
	马里奥赛车 7	RAC	26	179	黄金眼 Review	15
	马里奥网球 公开赛	SPG	22	183	攻略透解	134
	马里奥网球 公开赛	SPG	22	183	火热秘技	205
	马里奥网球 公开赛	SPG	22	185	火热秘技	205
	马里奥网球 公开赛	SPG	22	191	黄金眼 Review	57
	美人时钟	ETC	–	179	三次元空间	23
	迷宫 RPG 皮克丹 2	RPG	–	190	三次元空间	23
	迷宫的彼端	RPG	19	175	攻略透解	108
	迷惑馆 回音之间	AVG	22	165	三次元空间	23
	魔法工厂 4	A・RPG+SLG	27	187	攻略透解	176
	魔法工厂 4	A・RPG+SLG	27	189	研究中心	155
	牧场物语 初始的大地	SLG	26	177	攻略透解	110
	牧场物语 初始的大地	SLG	26	178	研究中心	166
	牧场物语 初始的大地	SLG	26	178	火热秘技	205
	牧场物语 初始的大地	SLG	26	186	黄金眼 Review	15
N	女生 RPG 灰姑娘生活	RPG	22	178	攻略透解	130
Q	潜龙谍影 食蛇者 3D	ACT	–	179	攻略透解	118
	轻松卡丁车 3D	RAC	–	182	三次元空间	20
R	忍 3D	ACT	24	172	攻略透解	63

游戏译名	类型	黄金眼评分	辑数	所属栏目	起始页
战国无双 编年史	ACT	27	155	攻略透解	120
战国无双 编年史	ACT	27	159	下崽工房	149
战国无双 编年史	ACT	27	160	下崽工房	157
战国无双 编年史	ACT	27	161	下崽工房	153
战国无双 编年史 2nd	ACT	24	191	攻略透解	176
战国无双 编年史 2nd	ACT	24	192	研究中心	151
战国无双 编年史 2nd	ACT	24	193	下崽工房	155
战国无双 编年史 2nd	ACT	24	194	下崽工房	165
战国无双 编年史 2nd	ACT	24	195	下崽工房	158
真・三国无双 VS	ACT	24	182	攻略透解	100
真・三国无双 VS	ACT	24	182	下崽工房	128
真・三国无双 VS	ACT	24	184	下崽工房	154
真・三国无双 VS	ACT	24	188	下崽工房	179
侦探 神宫寺三郎 复仇的轮舞	AVG	–	187	游戏文化频道	136
纸片马里奥 超级贴纸	A・AVG	26	196	攻略透解	188
终极军团	ACT	24	196	攻略透解	136
终极军团	ACT	24	196	火热秘技	284
终极军团	ACT	24	197	下崽工房	230
终极军团	ACT	24	199	黄金眼 Review	34

PSV

游戏译名	类型	黄金眼评分	辑数	所属栏目	起始页
AKB1/149 恋爱总选举	AVG	22	197	攻略透解	184
AKB1/149 恋爱总选举	AVG	22	198	研究中心	184
AKB1/149 恋爱总选举	AVG	22	198	白金殿堂	242
AKB1/149 恋爱总选举	AVG	22	198	火热秘技	285
DJ Max Technika Tune	MUG	–	192	特快专递	57
DJ Max Technika Tune	MUG	–	192	白金殿堂	176
FIFA13	SPG	22	193	特快专递	53
FIFA 足球	SPG	24	177	特快专递	52
FIFA 足球	SPG	24	177	白金殿堂	178
Persona4 黄金版	RPG	29	185	攻略透解	107
Persona4 黄金版	RPG	29	186	研究中心	142
Persona4 黄金版	RPG	29	186	白金殿堂	170
Persona4 黄金版	RPG	29	186	火热秘技	204
Persona4 黄金版	RPG	29	190	火热秘技	205
Persona4 黄金版	RPG	29	193	黄金眼 Review	15
A 奥加韵律	SLG	22	189	特快专递	112
C 苍翼默示录 连续变换 扩张版	FTG	25	174	火热秘技	284
苍翼默示录 连续变换 扩张版	FTG	25	174	实用别册	54
初音未来 女歌手计划 f	MUG	26	190	特快专递	110
初音未来 女歌手计划 f	MUG	26	190	火热秘技	205
初音未来 女歌手计划 f	MUG	26	191	白金殿堂	266
刺客信条 Ⅲ 自由使命	ACT	21	194	攻略透解	121
刺客信条 Ⅲ 自由使命	ACT	21	195	白金殿堂	184
刺客信条 Ⅲ 自由使命	ACT	21	198	黄金眼 Review	18
D 大众高尔夫 6	SPG	25	174	实用别册	50
大众高尔夫 6	SPG	25	176	白金殿堂	172
抵抗 燃烧的天空	FPS	23	184	攻略透解	114
抵抗 燃烧的天空	FPS	23	184	白金殿堂	176
E 恶魔之眼	RPG	22	199	攻略透解	172
恶魔之眼	RPG	22	199	火热秘技	284
恶魔之眼	RPG	22	200	研究中心	248
恶魔之眼	RPG	22	200	白金殿堂	272
恶魔之眼	RPG	22	200	火热秘技	296
G 国王、魔王与 7 公主 新・王样物语	A・RPG	23	180	攻略透解	104
H 花边骑士	A・RPG	–	191	特快专递	122
J 机动战士高达 SEED 激战宿命	ACT	22	185	攻略透解	141
机动战士高达 SEED 激战宿命	ACT	22	188	研究中心	144
机动战士高达 SEED 激战宿命	ACT	22	188	白金殿堂	186
极限脱出 善人死亡	AVG	26	177	攻略透解	131
极限脱出 善人死亡	AVG	26	186	黄金眼 Review	13
狡狐大冒险 时空神偷	ACT	25	199	攻略透解	151
K 骷髅大冒险	ACT	24	187	攻略透解	191
L 雷曼 起源	ACT	26	178	攻略透解	110
雷曼 起源	ACT	26	179	白金殿堂	168
M 梦幻俱乐部 ZERO 携带版	SLG	–	174	实用别册	62

	游戏译名	类型	黄金眼评分	辑数	所属栏目	起始页
	梦幻之星在线 2	RPG	25	200	攻略透解	107
Q	潜龙谍影 HD 版	ACT	24	187	研究中心	232
R	忍道 2 散华	ACT	24	174	实用别册	44
	忍道 2 散华	ACT	24	176	白金殿堂	170
	忍道 2 散华	ACT	24	176	火热秘技	204
	忍者龙剑传 Σ 加强版	ACT	24	177	攻略透解	90
	忍者龙剑传 Σ 加强版	ACT	24	179	研究中心	152
	忍者龙剑传 Σ 加强版	ACT	24	187	黄金眼 Review	15
	忍者龙剑传 Σ2 加强版	ACT	22	200	攻略透解	228
S	山脊赛车	RAC	21	174	实用别册	60
	山脊赛车	RAC	21	177	下崽工房	164
	山脊赛车	RAC	21	179	PSV 总部	17
	山脊赛车	RAC	21	180	下崽工房	150
	山脊赛车	RAC	21	183	下崽工房	157
	闪乱神乐 忍者对决 少女们的证明	ACT	24	200	攻略透解	172
	闪乱神乐 忍者对决 少女们的证明	ACT	24	200	火热秘技	297
	圣人协奏曲 陨星之献诗	SLG	20	182	火热秘技	205
	声与形	ACT	–	189	攻略透解	135
	时间旅人	AVG	27	187	攻略透解	212
	使命召唤 黑色行动 解密	FPS	21	195	攻略透解	129
	使命召唤 黑色行动 解密	FPS	21	196	研究中心	228
T	逃脱计划	ACT	–	182	白金殿堂	166
	特殊报道部	AVG	21	190	攻略透解	147
	特特莉的工作室 加强版 阿兰德的炼金术士 2	RPG	23	196	攻略透解	173
	特特莉的工作室 加强版 阿兰德的炼金术士 2	RPG	23	197	白金殿堂	238
	特特莉的工作室 加强版 阿兰德的炼金术士 2	RPG	23	197	火热秘技	284
	特特莉的工作室 加强版 阿兰德的炼金术士 2	RPG	23	198	火热秘技	284
	突击枪手	ACT	22	186	特快专递	86
	突击枪手	ACT	22	190	下崽工房	168
	突击枪手	ACT	22	193	下崽工房	153
W	未知海域 宝藏之战	TAB	23	198	攻略透解	156
	未知海域 黄金深渊	A・AVG	26	174	实用别册	27
	未知海域 黄金深渊	A・AVG	26	175	白金殿堂	154
	未知海域 黄金深渊	A・AVG	26	181	黄金眼 Review	15
	武士与龙	ACT+SLG	23	181	特快专递	128
	武士与龙	ACT+SLG	23	182	PSV 总部	16
	武士与龙	ACT+SLG	23	183	PSV 总部	27
	武士与龙	ACT+SLG	23	184	PSV 总部	30
	武士与龙	ACT+SLG	23	186	PSV 总部	28
	无瑕传说 R	RPG	22	175	攻略透解	117
	无瑕传说 R	RPG	22	175	火热秘技	204
	无瑕传说 R	RPG	22	176	火热秘技	205
	无瑕传说 R	RPG	22	177	研究中心	152
	无瑕传说 R	RPG	22	177	白金殿堂	176
X	限界凸骑 怪物卡片对决	TAB	21	199	特快专递	140
	仙境传说 奥德赛	ACT	26	176	攻略透解	95
	仙境传说 奥德赛	ACT	26	177	研究中心	158
	仙境传说 奥德赛	ACT	26	178	白金殿堂	182
	仙境传说 奥德赛	ACT	26	188	下崽工房	178
	小小大星球	ACT	26	191	攻略透解	161
	小小大星球	ACT	26	192	白金殿堂	178
	信长之野望 天道 威力加强版	SLG	25	193	攻略透解	135
	信长之野望 天道 威力加强版	SLG	25	194	白金殿堂	178
Y	伊苏 塞尔塞塔的树海	A・RPG	25	192	攻略透解	100
	伊苏 塞尔塞塔的树海	A・RPG	25	193	白金殿堂	170
	伊苏 塞尔塞塔的树海	A・RPG	25	194	火热秘技	205
	伊苏 塞尔塞塔的树海	A・RPG	25	197	黄金眼 Review	36
Z	灾厄重生	ACT	–	199	游戏文化频道	114
	真・恐怖惊魂夜 第 11 个来访者	AVG	22	174	下崽工房	244
	真・恐怖惊魂夜 第 11 个来访者	AVG	22	174	实用别册	38
	真・恐怖惊魂夜 第 11 个来访者	AVG	22	178	下崽工房	174
	真・恐怖惊魂夜 第 11 个来访者	AVG	22	182	黄金眼 Review	13
	真・三国无双 NEXT	ACT	23	174	实用别册	16
	真・三国无双 NEXT	ACT	23	175	白金殿堂	152
	真・三国无双 NEXT	ACT	23	176	下崽工房	158
	纸盒战机 W	RPG	23	194	攻略透解	104
	纸盒战机 W	RPG	23	194	火热秘技	205
	纸盒战机 W	RPG	23	196	下崽工房	234
	职业野球魂 2012	SPG	–	182	火热秘技	205
	重力异想世界	A・AVG	26	176	攻略透解	80
	重力异想世界	A・AVG	26	184	黄金眼 Review	26

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

掌机王SP 幸运大抽奖

参与方式：只要在2013年4月10日前（以邮戳时间为准）将本辑附赠的“读者回函表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），您就有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第202辑上公布，敬请关注。

一等奖



二等奖



三等奖









《掌机王SP》第198辑中奖名单

中奖者如果在本书上市后超过一个月仍未收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部用电话或Email联系，提供详细的中奖信息和电话以便查询，多谢配合。读者服务部电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net

一等奖 手柄、电源



2名

城市	姓名
东莞市	陈炜康
上海市	倪鸿禹

三等奖 5名 掌机周边

城市	姓名	城市	姓名
厦门市	蔡文龙	上海市	叶皓剑
东莞市	赖静怡	武汉市	赵雪枫
上海市	邱大同		

二等奖 6名 PSV包

城市	姓名	城市	姓名
桂林市	李虎刚	厦门市	钟英鑫
上海市	陶思雨	苏州市	朱承浩
济南市	王一	湖州市	邹今航

《掌机王SP》第198辑DVD问答—中奖名单

城市	姓名
石家庄市	刘梁
宁波市	陆廷宇
马鞍山市	许少玮

答案：C



注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931-4867606或发Email至pgking@263.net查询。

DVD光盘 内容导视

■任天堂网络直播会2.21

- 朋友聚会 新生活
- 雷顿教授与超文明A的遗产
- 妖怪手表
- 触摸侦探 滑子菇大繁殖
- 龙珠英雄 终极任务
- 超级机器人大战UX
- 恶魔城 暗影之王 命运之镜
- 真・女神转生Ⅳ
- 怪物猎人4





游戏展望台

- 杀戮地带 佣兵
- 罪恶装备 XX 重音核心 PLUS R
- 海贼无双2
- 召唤之夜5
- 七龙战记2020-Ⅱ
- 雀圣学园 时空魔法



喧闹游园

《勇者斗恶龙Ⅶ》广告制作秘闻



劲作直击

闪乱神乐 忍者对决 少女们的证明



新作特搜队

- 光明之舟
- 灵魂献祭
- 限界凸骑 怪物卡片对决
- 雷顿教授与超文明A的遗产

■《掌机王SP》200辑纪念MV



■口袋光环199辑 小编审碟幕后花絮

本辑《口袋光环》有奖问答题目

在本次的光盘中，哪位小编为大家表演了魔术？

A：阿鲁　B：马修　C：胧月



capdase psv 硅胶边框套装 3名



口袋玩家 VOL.63

《口袋妖怪》的专门志，收录游戏、动画、漫画、卡片、周边、故事……尽在其中！

《口袋玩家》春节开年大抽奖

2013春节开年大奖：3DS正版游戏

《口袋妖怪不可思议的迷宫 伟大之门与无限迷宫》！

春节假期、寒假已经过去，本辑我们春节开年大抽奖的大奖是3DS正版游戏《口袋妖怪不可思议的迷宫 伟大之门与无限迷宫》，赶快来参与吧！

影视动漫

2013剧场版跟踪报道（第二弹）

老牌人气神兽和新精灵相继登场，来了解2013剧场版的更多消息吧！

游戏前哨站

口袋妖怪 X・Y

一起来关注第六代《口袋》正统作的新情报！

游戏前哨站

口袋妖怪大乱斗U

对应任天堂最新家用机Wii U的高清《口袋妖怪》，来了！

专题企划

2012口袋要闻大盘点

一起来回顾2012年围绕《口袋妖怪》所发生的大事和有影响的事件吧！

专题企划

《口袋妖怪》16年（特别篇）——TV超世代

随着第三代《口袋妖怪》的发售，TV动画也进入了新时代，新女主角小遥和大家一起畅游芳缘大陆！

研究所

《口袋妖怪不可思议的迷宫 伟大之门与无限迷宫》补完计划（2）

本辑带来游戏登场全部精灵的出没地点，让所有精灵进驻我们的口袋乐园吧！

研究所

口袋妖怪详尽分析——未进化精灵专题（一）

《口袋妖怪详尽分析》新的专题系列开始连载，全都是非最终形态的精灵，本辑带来妙蛙草、皮卡丘、尼多利、皮皮和六尾。

光盘收录

《宠物小精灵BW》第二季中文+《宠物小精灵 超世代》

附送精美赠品：口袋玩家圆珠笔

已上市
各地报刊亭有售

PSV专辑 VOL.5

大16开208页+影像DVD光盘

收录攻略预览

灵魂献祭 | 心灵传说R

梦幻之星在线2

忍者龙剑传 ∑2 加强版

狡狐大冒险 时空神偷 | 未知海域 宝藏之战

闪乱神乐 忍者对决 少女们的证明 | 恶魔之眼

限界凸骑 怪物卡片对决

PSV专辑 VOL.5

封面待定

实用与收藏兼备的PSV权威杂志

联合《游戏机实用技术》与《掌机王SP》众编辑制作的PSV专辑，转眼已经来到Vol.5。随着SCE宣布PSV降价，狩猎巨作《灵魂献祭》等新作发售，新一轮PSV风潮正在爆发。本辑的攻略部分将主打《灵魂献祭》、《梦幻之星在线2》以及《心灵传说R》，此外还有《忍者龙剑传 ∑2 加强版》、《闪乱神乐 忍者对决 少女们的证明》、《狡狐大冒险 时空神偷》等近期热门作品。此外依然少不了PSV的最新动态、新作介绍、主机导购以及专题。

2013年3月29日 全国上市



掌机王光盘定价：22元